31 БРОЙ 5, МАЙ 2003, цена 4 лв.

PC CLUB

www.pc...

ДЕМО ИГРИ, ЦЕЛИ ИГРИ, ПРОГРАМИ, АКТУАЛИЗАЦИИ и др.

2 ДИСКА 1.4 ГИГАБАЙТА

тестове

DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN

С какво новата серия от хитовата поредица на NovaLogic успява да изпъкне сред екшъните?

- METAL GEAR SOLID 2 *Substance*
- RAINBOW SIX 3 *Raven Shield*
- DEVASTATION
- WILL ROCK
- GALACTIC CIVILIZATIONS
- VIETCONG
- CHAMPIONSHIP MANAGER 4
- C.S.I.

пръв поглед

Prince of Persia
The Sands of Time

Създателите на оригиналния Принц правят новата серия на играта...

Jedi Knight 3

Резюме на фактите и първи картинки

MODs

- Mafia – Blue Dream
- UT 2003 – BonusPack

ФЕНТЪЗИ

ENCLAVE

Без скрито-покрито! Фентъзи екшън игра с чудати персонажи и модерна визия и звук.

СОФТУЕР

Windows LONGHORN

Какво да очакваме от новата операционна система на Microsoft? Бета-тест на идващия през 2004 Longhorn и редакционно мнение за влиянието му върху гейм-индустрията...

ЕКШЪН

BLOODRAYNE

Агент Рейн е полу-човек, полу-вампир. Нацистите няма да имат миг покой, докато тя е наоколо...

ISSN 1311982-6



в броя още

IL2: Forgotten Battles | Gun Metal

Jurassic Park: Operation Genesis

Warrior Kings: Battles | Cabela 4x4 3

става страшно...

Клуб "Южен кръст" ви кани да участвате в SC Chaos Arena.

Големият турнир по **WarCraft III** ще се проведе в пет отделни кръга, в пет поредни месеца. За финала ще се класират осемте играча и осемте отбора събрали най-много точки. При равен брой точки ще се играят баражи, ако отборите са повече от два ще се играе Free for All.

Очаква ви голям награден фонд!

Всички подробности в клуба и на www.clubsoutherncross.com



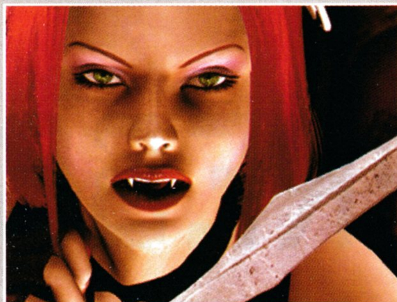
Най-бързите WarCraft III сървъри в София!

WarCraft
през сървърите
battle.net
CPU Athlon 1800+
Video Geforce 4Ti
95 компютъра
10 зали



Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com
1 лв/час сряда 0,80 лв/час

BloodRayne



Полувампирът агент Рейн в преследване на нацистите...

стр. 40

DF: Black Hawk Down



NovaLogic пускат нова серия на поредицата Delta Force

стр. 32

Rainbow Six: Raven Shield



Нова качествена игра вдъхновена от Tom Clancy

стр. 28

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ **www.pcclub-bg.com** ■ **E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com** ■ **IRC: UniBG #pcclub**

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

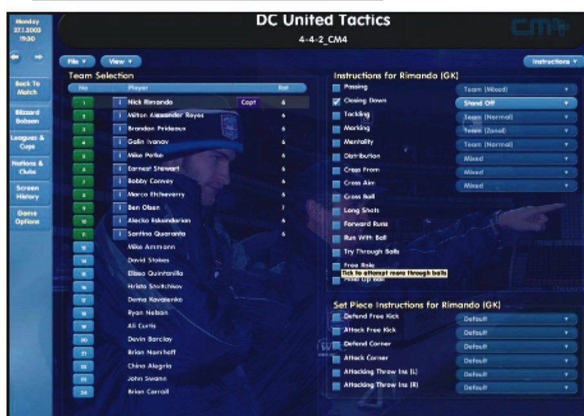
Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 8463305 Реклама: Радостина Горова, тел. 089493567 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Championship Manager 4 чупи рекорди в Англия



Eidos обявиха официално, че новото издание на най-популярния футболен мениджър е най-бързо продаваната игра за всички времена в страната. Нищо чудно, предвид че старият рекорд е принадлежал на Championship Manager 01/02. Подробен тест на новата игра ще намерите на стр. 14-15 в нашето списание.

Eidos обявиха Commandos 3

Работи се по трета серия на Commandos, обявиха разпространителите на хитовата стратегия – Eidos. Commandos 3 ще бъде с нов графичен енджин, позволяващ по-малки, но изключително детайлни карти, които ще могат да се въртят и ще поддържат zoom in/out. Също така почти всички постройки ще могат да бъдат разрушавани, а мисиите ще са ориентирани към значително повече екшън от предните издания. Към класическия геймплей на Commandos ще бъдат добавени ситуации като засади, щурмове, битки с босове и др.

Играта се очаква това лято.

Earth 2160 догодина

Zuxxez обявиха първи подробности за тяхната стратегия в реално време Earth 2160, която е наследник на сравнително успешната Earth 2150. За новата игра от полската компания Reality Pump са разработили специална графична система, която обещава невиждани детайли. Геймплеят ще предлага 4 враждуващи страни и куп елементи от ролевите игри.

Elite Force 2 след два месеца

Според последните информации от Activision first person shooter-ът Elite Force 2 е вече във финална фаза на разработка. Като дата на излизане се посочва юни 2003 г.

Sonic по телевизията



SEGA обявиха, че работят усилено по... телевизионен анимационен сериал за приключенията на синия таралеж, който дълги години бе символ на компанията. В Европа тв приключенията на Sonic ще се появят на малките екрани през есента.

Spy Hunter за PC и Mac



Класическата аркадна игра, която беше преродена във вариант за PlayStation и получи добри отзиви в специализираната преса, този месец ще се появи и във версии за PC и Mac. В главната роля е таен агент, управляващ високотехнологична спортна кола с внушително въоръжение.

Neverwinter Nights за Linux

Bioware пуснаха версия на техния ролеви хит Neverwinter Nights за Linux. Звучи малко странно, но за да я пуснете, трябва да притежавате легално копие на Neverwinter Nights за Windows.

Lionheart отложена

Black Isle съобщиха официално, че тяхното RPG Lionheart няма да излезе на предварително обявената дата през април. Основна причина за забавянето е желанието на програмистите да отстранят максимално количество бъгове. Като нова дата за излизане е посочен 12 август.

Secret Weapons of WWII ще бъде следващият експанжън за BF1942



Electronic Arts обявиха официално името на следващия си експанжън за популярната си игра Battlefield 1942. Secret Weapons of WWII ще е на пазара преди края на тази година и ще предлага 16 нови превозни средства (с тях общата бройка ще стане 46), седем нови оръжия, както и нова екипировка.

Savage отложена за месец юли

Компанията iGames обяви, че очакваното им заглавие Savage ще се продава през месец юли тази година. Играта ще е необичаен хибрид между реалновремева стратегия и first person shooter – в мултиплейър режима за всяка страна един играч ще поема ролята на командир ръководещ войниците си, всеки от които също е играч (подобно на frontiersman от мода Natural Selection, който ви представихме в миналия брой).

Microsoft дипломация между два фронта

Конзолният и компютърният гейминг бяха два различни свята. Поне доскоро. Излизането на Microsoft-ския Xbox бутна част от "Берлинската стена", която разделяше тези светове, в резултат на което конзолчиците вече се убедиха в предимствата на система с харддиск, а отскоро мерят сили онлайн с приятели чрез broadband връзки. След като Xbox успя да се наложи над стари пушки в бранша като Nintendo, благодарение на типично компютърните си качества, Microsoft искат да усъвършенстват джиткането на PC, въвеждайки най-добрите характеристики на конзолите. Дали обаче ще бутнат стената до основи?



За никого няма да е изненада, ако стандартният контролер за компютър изглежда точно по този начин.

Предполага се, че промените ще настъпят след излизането на новата операционна система с кодово име Windows Longhorn (виж стр. 58), която се очаква до две години на пазара. Твърди се, че дотогава няма да излиза мащабно ново издание на DirectX, тъй като версия 9 била с достатъчно качества, които да ѝ помогнат да удържи фронта още неопределено дълго време. Усилията на софтуерния гигант ще бъдат насочени към подобрението на други области, свързани с играене на компютърни заглавия. За Windows Longhorn е планиран раздел My Games, от който да се осъществява контролът над пачове, най-новите драйвери и други операции, при които в момента хаосът е пълен. Предвижда се автоматичен ъпдейт за най-новите версии на наличните ви заглавия, както и система, при която игрите да се пускат направо от диск, както е при конзолите, без да е необходима досадната, губеща времето ви и ценно място инсталация на твърдия диск.

Microsoft ще се опитат да наложат нова система за маркиране на системните изисквания, които при сегашната практика само предизвикват объркване и рядко дават реална представа за това, което ви е необходимо. Най-вероятно с цифри ще се определя минималната конфигурация, на която може да тръгне дадена игра. Например с "1" ще се отбелязват изисквания в диапазона от 1 до 1.5 GHz с 128 RAM, с "2" – процесори от 1.5 до 2 GHz и 256 RAM и т.н.

Още по-интересно ще стане, ако Microsoft реализират плана си да пуснат на пазара джойпад, който да стане стандартен за компютъра като геймърска платформа. Някои типове игри, разбира се, никога няма да спечелят от въвеждането на този контролер – такива са стратегиите и шутърите. От друга страна обаче, благодарение на превърнатия в стандарт джойпад, можем да очакваме завръщането на битканджийските заглавия, както и на изчезващите за PC платформени екшъни.

На този етап не е сигурно дали всички от изброените планове изобщо ще станат реалност, дали всичко това ще е налице още с пускането на Windows Longhorn или нещо ще бъде забавено за по-късен период, но е ясно, че идват по-светли дни за движещия по инерция PC-гейминг.

Prince of Persia The Sands of Time

Старият гейм-дизайнер на поредицата създава чисто нов Принц!

■ UbiSoft Montreal ■ www.ubi.com ■ Action ■ TRD: Q4 2003

Наскоро UbiSoft обявиха, че студиото им в Montreal се е заело с разработката на нова серия от поредицата Prinse of Persia (PoP), която трябва да излезе на пазара през коледния сезон на тази година. Трябва ли да се радваме след катастрофалната PoP 3D (1999)? Едва ли! Ами ако Джордан Мекнър – създателят на оригинала – прави четвъртата част? Моят интерес е привлечен...

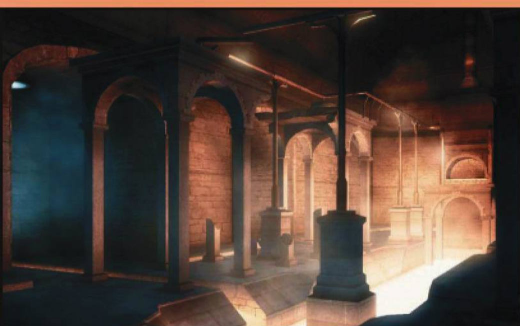
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Първите две серии (от 1989 и 1992) бяха феноменални за времето си, това едва ли някой ще посмее да го отрече и да рискува присмех от страна на старото поколение геймъри, както и да бъде затапен от числата, а именно над 3 милиона легално продадени копия в цял свят. Къде се объркаха нещата, та Prince of Persia 3D не само не успя да потрети успеха на предшествениците си, но ще бъде запомнена като една от най-нескопосаните игри на отминалото десетилетие? Както и да е, важното е, че UbiSoft искат да коригират пропуските си и са върнали човека, отговорен за блясъка на поредицата.



Да забравим PoP 3D!

Prince of Persia 3D – такава игра няма. Такова впечатление оставиха у мен всичките сводки до пресата от UbiSoft, както и интервютата с гейм-дизайнера Мекнър и продуцента Янис Малат. Хората, заели се с разработката на новата The Sands of Time, си дават сметка, че жанрът се е променил до неузнаваемост през годините и няма да е достатъчно само да се доят идеите от игри като Tomb Raider и Devil May Cry, за да се получи качествен продукт. Нужно е нещо повече и готовността на екипа да го реализира може да радва всички ни. За начало първите две серии на PoP са били преигравани многократно, правени са анализи и са вадени ключовите елементи, които са допринесли най-много за славата, с идеята да бъдат върнати усъвършенствани. А те са



анимация, хореография на битките и добра история

Сборникът "Приказки от 1001 нощ" е помогнал да бъде уловен духа на историите от Близкия Изток. От тези разкази е дошло и вдъхновението на сценариста Мекнър да обедини най-интересните типажи и ситуации в типичен ориенталски сюжет, който да бъде основа за новата игра.

В The Sands of Time отново ще се подвизавате в екзотичен и мистериозен свят. Бащата на нашия герой завладява пълния с капани замък на местен махараджа. Принцът, подлъган от зъл везир, използва магическа кама, за да освободи Пясъците на времето от стъкленицата, която ги държи под контрол. С помощта на красива съюзничка ще трябва да върнете освободената опустошителна сила и да възстановите мира в персийските земи.

Въпреки че липсват повече подробности за сюжета, авторите твърдят, че новата серия ще е напълно независима от старите, принцът ще е друг, а и приключенията му няма да имат допирни точки с вече изиграното в първите две части. В UbiSoft са наясно, че геймърите искат предимно екшън и разработката е започнала именно с подбора на основните движения и бойни атаки на главния герой. Чак когато всички били уверени в качествата на новите анимации и че контролът ще е интуитивен, дизайнерите започнали да моделират нивата така, че да са в унисон с хореографията на дуелите. Нивата на The Sands of Time ще са съобразени с типичните за изтока архитектура и цветове, но те ще бъдат удавени в сенки, подобно на първата серия от поредицата, за да подсилват напрежението и да подсилят умишлено търсената мрачна атмосфера на играта.

Обобщено, PoP: The Sands of Time ще включва най-добрите идеи от игри като Shinobi, Onimusha, Rygar и Ninja Gaiden, но ще разчита най-вече на завръщането на забравените качества на оригинала, превърнали го в хит. Колкото и обнадеждаващо да звучи това на хартия, ще трябва да изчакаме до края на годината, за да разберем дали новата серия от популярната в далечното минало поредица ще има сили да направи скока в настоящето.



STAR WARS® JEDI KNIGHT III

Резюме на известните до момента факти

Историята: Действието ще се развива 6 години след събитията в JK2. Кайл Катарн вече ще се е оттеглил от екшъна и ще се подвизава като инструктор в джедайската академия на Люк Скайуокър.

Главният герой: За първи път в поредицата главният герой няма да е Катарн. Играчът ще може да създава персонаж по свой вкус. Сред възможните модификации ще бъдат няколко раси, от които на този етап са потвърдени Human и Twi'leks. Ще можете да избирате пола на героя си, лицето, прическата и облеклото му, както и дали да владее един или два светлинни меча. Няма да са пропуснати опциите за избор на цвят на светлината, а с напредването в играта ще получите достъп до двоен меч, подобен на този на Darth Maul.

Оръжията: Конвенционалните пушкала ще бъдат повече от тези в JK2, но 70% от мисиите ще могат да се минат само с любимия на феновете светлинен меч. Нов елемент в геймплея ще позволява да използвате едновременно 2 меча, напълно независимо един от друг.

Специалните умения: Джедайските прийоми (force powers) ще бъдат обогатени и разделени в категории. Сами ще избирате кои способности да развивате в до три степени, както и по кой път да тръгнете – към светлата или тъмната страна.

Мисиите: В зависимост от пътя, по който поемете, финалните мисии на 30-часовата солова кампания ще са различни, както и финалната анимация. Самите мисии няма да са линейни – ще има няколко, които задължително ще трябва да минете, но по-голямата част ще са въпрос на ваш избор. Отново очаквайте битки с босове, нива, в които да подобрявате уменията си, но също и такива, в които ще управлявате различни возила. Всяка мисия ще е на отделна планета, като всяка локация ще е позната от филмите, книгите или комиксите с марка Star Wars.

Графиката: Jedi Knight 3 ще използва променен до неузнаваемост Quake 3 енджин. Нивата ще са два пъти по-големи от тези в JK2 и ще са "пълни с живот".

Статусът: Според изказвания на разработчиците от Raven играта е 60% готова. В това число влиза напредъкът при писането на сценария и моделирането на нивата. Ако всичко върви по план, Jedi Knight 3 ще е на пазара тази есен!

Иван Георгиев

VIETCONG

Войната във Виетнам отблизо

■ Pterodon/Illusion Softworks/Gathering ■ www.vietcong-game.com ■ PIII 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Тактически екшън ■ 2 CD

В джунглата цареше плашеща тишина. Нещо не беше наред, усещах го. Потупах по рамото водача на групата си, и го пратих да разузнае напред. Самият аз пък отидох да се обадя по радиото, което носеше друг от войниците ми. Може би това не беше толкова добра идея, защото в този момент се чуха изстрели и наоколо засвистяха куршуми. Почти без да се замисля потърсих прикритие зад един камък. Успях да видя как картечарят ми вдигна оръжието си, и започна да сипе олово някъде в храстите срещу нас...

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Разработчик на тази дългоочаквана игра е все още неизвестната чешка компания Pterodon. Нека да си спомним, че отново от тази страна се появи и миналогодишния хит Mafia: City Of Lost Heaven. Явно чехите в последно време се опитват да пробият на този пазар и според мен засега успяват.

Историята е следната: вие сте Стив Хоукинс, сержант първи клас от американската армия. Изпратен сте във Виетнам през 1967 г., и сте разпределен в лагера Nui Pek. Още с пристигането си сте "поканени" да участвате в рутинна задача – трябва да придружите прекия си началник и един лекар до близкото виетнамско село, защото там има хора, които се нуждаят от медицинска помощ. Разбира се, както и може да се очаква, нещата изведнъж загрубяват, и вие се оказвате под обстрел от снайперист. Целта ви е да елиминирате него и двамата му помощници. Фактически това е нещо като "загрявка" за истинската игра, макар че преди това е възможно да сте преминали и през доста обширната и много полезна обучаваща кампания.

След всяка от мисиите се завръщате обратно в базата, където можете да прекарате известно време в личната си "квартира". Там ще имате възможност да изпробвате оръжията си на стрелбището, или пък да прочетете наистина огромно количество информация за вече изиграните мисии, както и за оръжията, обстановката, виетнамската армия и много други. Сигурен съм, че този факт ще зарадва всички фенове на военната тематика. Освен това с постепенното ви напредване в кампанията се отключват и различни опции за Quick Fight режима на игра – оръжия, карти, противници и т.н.



▲ Нощните мисии са наистина "нощни".

Какво представлява самата игра: тъй като сте сержант, получавате правото да водите в бой екип от войници. Техният брой обикновено варира между двама и шестима. Всеки от тях е специалист в дадена област – лекар, инженер, картечар, и др. Много важна длъжност е тази на водача. Той се движи няколко метра пред останалите, и следи за подозрителни неща – капани (а джунглата е пълна с тях), захвърлени предмети, или пък вражески войници. Когато види нещо такова, той тихичко ви съобщава, и вие трябва да отидете и да говорите с него, за да ви обясни по-подробно. След което можете да прецените какво да направите. В случая водачът ви е от армията на южен Виетнам, т.е. той е ваш съюзник. Предимството му е, че познава добре района, и се ориентира много по-лесно в обстановката от американците.



▲ Престрелка със снайперист.

Управлението на другарите ви е реализирано доста елементарно. Можете да им давате персонални заповеди, или да управлявате целия си екип едновременно. Има опции за това дали да атакуват врага по свое усмотрение или не, както и дали да ви следват.

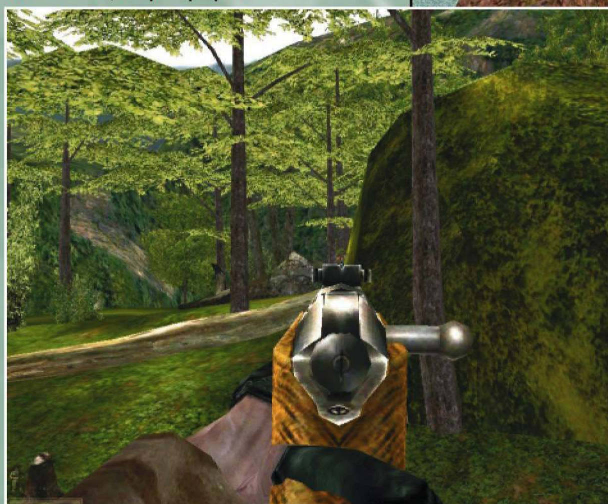
Тъй като нивата са доста големи, притежавате карта и компас за по-добра ориентация. Работата с тях обаче изисква известни умения, тъй като все пак по онова време хората не са имали GPS-локатори или компютри и затова трябва да разчитате само на себе си. От друга страна,

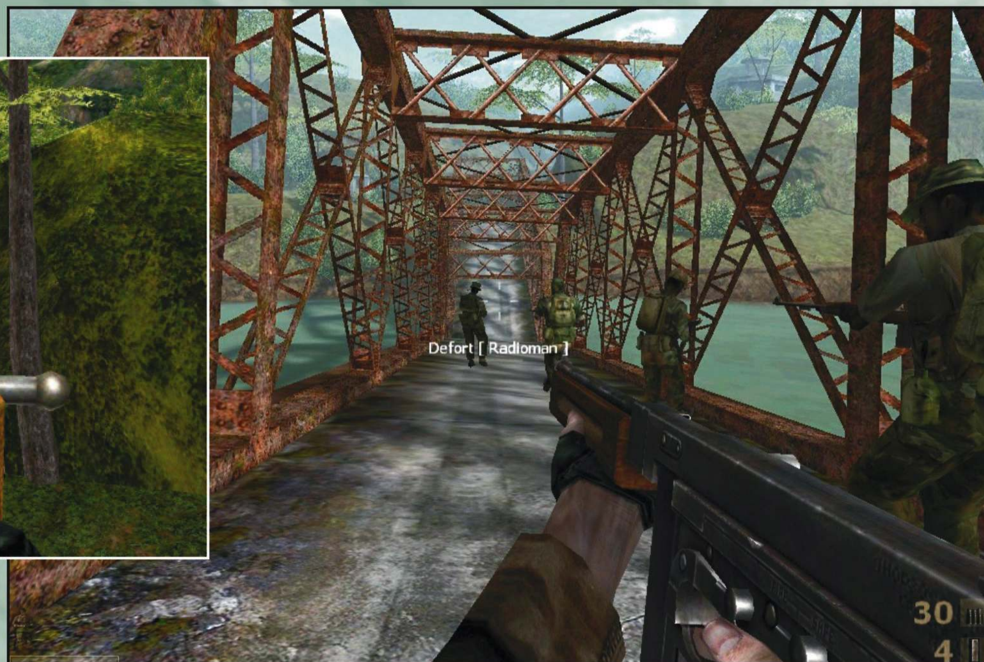
джунглата си е джунгла, и единствените ви ориентири са неща като реки и хълмове

Това доста засилва усещането за реализъм. Е, на по-ниските нива на трудност все пак можете да видите обозначено и местоположението си.

Докато сме на темата – играта

▼ Виетнамецът търси прикритие.





▲ Мащабна операция на нашите войски.

разполага с прекрасно дефинирани нива на трудност. На най-ниското можете да я играете почти като динамичен екшън с минимални елементи на реализъм. В този случай вие (и вашите другари) спокойно издържате на десетина изстрела, а и ако ви ранят – лекарят на екипа може да възстанови здравето ви до максимум. На най-висока степен на реализъм, обаче, два или три точни куршума са напълно достатъчни за да ви затруднят (и отнемат) живота, а враговете ви се превръщат в истински снайперисти.

Оръжията са едни от най-реалистичните, които съм срещал в игра

Всичко е напълно съобразено с фактите и исторически достоверно. Стига се дотам, че в пълнителите за щурмовата карабина M16A1 ще разполагате само с осемнайсет патрона, вместо двайсет (извитите пълнители за трийсет патрона са въведени доста по-късно). Причината е съвсем реална – ако се сложи максималният брой, е възможно да се получи засечка. Американските войници наистина са правели това нещо, и то е отразено в играта. Наистина поразително.

А иначе арсеналът е доста богат. По всяко време можете да захвърлите някое от оръжията си и да вземете друго от убит противник. В интерес на истината в по-дългите мисии това е напълно оправдано, защото патроните свършват бързо, а тези за противниковите оръжия можете да намерите навсякъде. Другият вариант е, ако разполагате с инженер в групата си – той може да ви даде допълнителни боеприпаси. Иначе можете да носите нож, пистолет, някакво по-тежко оръжие (карабина, картечен пистолет, снайперска пушка и др.), и два вида гранати. Има опция за прицелване през собствените мерни прибори на оръжието, макар и самата реализация да е малко странна, защото мерникът и мушката не се изравняват. При все това възможността е доста интересна и навлиза във все повече игри напоследък.

Оценка	
Графика	9
Звук	9
Геймплей	9
Общо	9

В убитите врагове ще намерите и малки комплекти за първа помощ, които можете да вземете. Освен тях, във всеки убит можете да намерите наистина много неща – оръжия, патрони, или пък ценни разузнавателни данни – бележки, дневници, карти, планове на операции и т.н. Разбира се, случва се да попаднете и на безполезни неща като снимки на Хо Ши Мин, Ленин, или пък семейството на убития. Всичко това, макар и без реална стойност, допринася много за атмосферата на Vietcong.

Изкуственият интелект на враговете ви е на много високо ниво. Не съм виждал друга игра, в която да е толкова трудно да хванете на мушка някого. В момента, в който ви забележат, всички виетнамци се втурват да търсят прикритие, след което започват да ви обстрелват иззад него. Ако се опитате да издебнете от друг ъгъл – те се преместват, и така ви затрудняват максимално. Като цяло престрелките са много ожесточени и динамични, и лично на мен ми харесаха много.

▼ Тези тунели са гадна работа.



Не така стои въпросът обаче със съекипниците ви. Всъщност това е единственият сериозен проблем на играта – ако им дадете заповед да се разпръснат например, много от тях се "забиват" в някой хълм или камък, и упорито се опитват да минат през него. Неуспешно, разбира се. В други случаи вие се движите в тесен окоп и стигате до задънено разклонение. Вашите другари ви следват по петите, и когато се опитате да се върнете обратно – не можете, защото те си стоят на мястото и ви пречат да минете. Неприятно, наистина. Проблемът не е сериозен, и вероятно ще бъде отстранен с бъдещ пач.

Графиката на играта е изненадващо добра. Енджинът е собствена разработка на компанията, и се нарича "Ptero-Engine II". По отношение на детайлите бих казал, че той е на много високо ниво, и макар и да не може да се конкурира с последните издания на Unreal енджина, е с едни гърди пред всичко останало. Справя се отлично с изобразяване на гъстата растителност в джунглата, както и на водата, дърветата, и т.н. Надявам се скоро да видим и други заглавия, базирани на него, макар че това е малко съмнително. Звуците също са автентични и допринасят много за атмосферата.

Присъства и мултиплейър режим, който може да се донастройва в много аспекти. Възможно е да сведете реализма до минимум, или пък да превърнете играта в свръхреалистична симулация. Има варианти за отборна игра в различни режими или пък чист deathmatch. Въобще помислено е за всичко.

Като цяло това е наистина великолепна игра, и единствено малките бъгове ме спряха да и дам най-високата оценка за геймплей. Силно се надявам чехите от Pterodon да сътворят и други качествени игри заглавия като тази.

Devastation
Resistance Breeds Revolution

...или как графиката не прави играта

■ Digitalo ■ www.devastationgame.com ■ PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ action ■ 2 CD







Излишно е да напомням отново каква революция по отношение на графичните енджини направиха Unreal Tournament 2003 и в по-малка степен – Unreal II: The Awakening. Много по-интересен е фактът, че за броени месеци излязоха още няколко игри, използващи същия енджин, повече или по-малко модифициран. Devastation е една от тях.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Годината е 2075. Цивилизацията е в период на упадък. Навсякъде цари хаос и беззаконие, градовете са си поделени от различни улични банди. Правителството не прави нищо друго, освен да изпраща умиротворителни отряди, които да се справят с безредиците. Самият процес на умиротворяване в основата си се състои от безразборна стрелба по всичко, което мърда. Разбира се, срещу тези войници се изправя Съпротивата, и започва ожесточена борба.

Вие сте млад боец от въпросното съпротивително движение. Един ден при вас пристига млада (и красива) жена, която ви носи диск със записана на него информация от изключителна важност, но тя не може да се разчете – трябва да се върнете в сградата, откъдето току-що е избягала жената, за да разберете съдържанието. Така започва и самата игра. По-нататък постепенно разплитате нишката на историята, и в края на краищата повеждате хората в битката срещу тираните. Клиширано до безкрайност.

За съжаление обаче и геймплеят не е нещо невиждано. В общи линии се свежда до разхождане насам-натам и периодични престрелки. Загадките (доколкото ги има), са съвсем елементарни. Нещо хубаво – изборът от оръжия е доста сериозен, а и някои от тях са оригинални и пасват на атмосферата. Например можете да вземете произволна бутилка от земята, и да я използвате като оръжие. При първия удар в твърда повърхност тя се чупи, и можете да я използвате като нож. Или пък да я хвърлите по някой враг, което също е забавно. Друго импровизирано средство за нанасяне на тежки телесни повреди е една летва, с която можете да пребиете почти всеки с 1-2 удара. Само за сравнение – необходими са 4-5 изстрела с пистолет, за да постигнете същия резултат.

Оръжията са реалистично пресъздадени, но поведението им не е. Голям плюс е, че можете да носите по два пистолета от всеки вид, и да стреляте едновременно с тях. Има няколко видя снайпери, пушки, гранати, и др. Разнообразието е достатъчно голямо, макар че явно количеството е за сметка на качеството.

През голяма част от играта ще се налага да се движите заедно с помощници – ботове. Можете да им давате елементарни заповеди от типа "Стой тук", "Следвай ме" или "Атакувай", както и да им раздавате оръжия по ваш избор. Изкуственият им интелект е на относително добро ниво, но този на противниците ви е плачевен. Ако успеете да изненадате някого от тях, е възможно той дори да не реагира на изстрелите ви, въпреки че те го улучват. Другарите му също изглеждат крайно незаинтересовани от такъв факт.

Графиката е добра, но

движенията на персонажите са доста "дървени"

Като цяло общата визия е далеч под нивото на UT 2003 или други подобни заглавия. Дизайнът на нивата е малко постен и еднообразен, а и постоянно ви се налага да се връщате към вече посетени места, което е излишно.

Звуците са на същото ниво – поносими, но нищо особено. А изстрелите на някои оръжия са направо дразнещи.

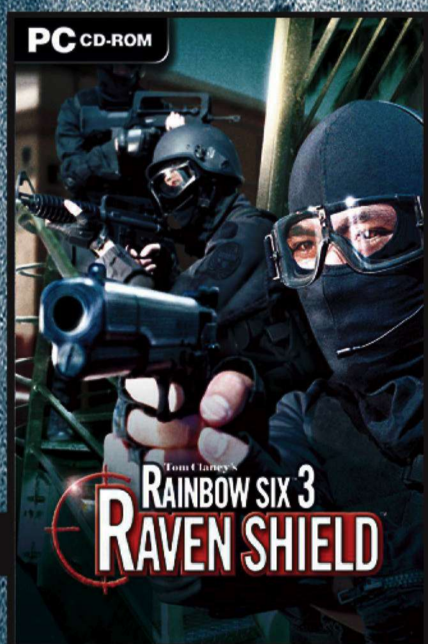
Но истински неприятният момент са бъговете. На теория можете да вдигате почти всякакви предмети от земята, и да ги местите. На практика това не ви се налага, а и най-често се случва да ги пуснете през пода или през някоя стена. Физичният модел е под всякаква критика, макар че именно това трябваше да бъде една от силните черти на играта.

С две думи – играта е по-скоро посредствена. Като се има предвид колко други наистина интригуващи заглавия излязоха напоследък, е още по-вероятно тя да не получи сериозно внимание. В нея има наистина добри идеи, както и нелоша графика, но реализацията е под всякаква критика.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	5	6


RAINBOW
OPERATION
COLD DAGGER




PC CD-ROM
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	7	8

Той идва за да ви разтърси...

WILL ROCK

■ Saber/Ubi Soft ■ www.will-rock.com ■ FPS ■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ 1 CD



Напред към входа на храма.



Хефест май не е във възторг от моето присъствие.

Като стане дума за археология и развлечение, винаги се сещам за две имена. Индиана Джоунс превърна това скучновато за непросветените занимание в истинско приключение. Лара Крофт направи археологията да изглежда секси, а след появата на Will Rock остават само развалини и трупове...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

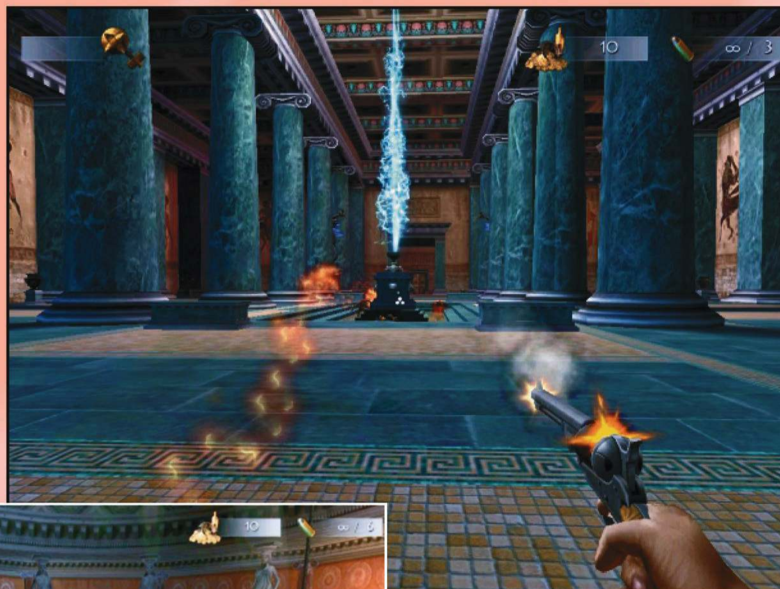
Ако трябва само с едно изречение да се опише новата игра на Saber Interactive, то сигурно би звучало по следния начин: „Подвизите на Serious Sam в света на Age Of Mythology". Честно казано, нямам представа дали създателите на този екшън умишлено са се възползвали от успеха на страхотната стратегия на Microsoft, но аналогиите са неизбежни и сами се набиват на очи. Въпреки поразяващия с глупостта си сюжет, тук ще попаднете в един приказно красив свят. Ще се сблъскате с митологични персонажи и ще станете дейни участници в може би най-бруталния екшън на годината.

Всичко започва с молбата за помощ от страна на група гръцки студенти при разгадаването на тайните в наскоро открит храм. Към Гърция тръгват супер-специалистът д-р Headstrong, прекрасната му дъщеря Emma и нашият археолог на свободна практика Willford Rockwell (познат също като Will Rock). Тяхна основна задача е да разшифроват загадъчен надпис, който би трябвало да отвори вратите на храма. След като пристигат, те заварват странна картина. Около вратите на археологическата находка са разпънати палатки, а в тях група странно изглеждащи типове се наливат с бира в индустриални количества и играят карти. Макар да не разбира кой знае какво от археология, нашият герой има усет към неприятностите и започва да се съмнява. Настъпилите малко по-късно събития показват, че неговите опасения се оказват напълно основателни. След като се справят със загадката, докторът и Will Rock виждат с ужас, че студентите всъщност са членове на терористична организация, която си е поставила за цел възстановяване господството на древните гръцки богове на земята. Emma е приготвена за жена на Зевс, което кара Headstrong да се хвърли да спасява своята красива си дъщеря. Естествено, той получава куршум в главата. Тогава се намесва Will Rock. Той грабва револвера на доктора, започва да стреля напосоки и улучва статуята на Прометей, намираща се до входа на храма. Внезапно се случва нещо невероятно. Обвит от странна светлина и обгърнат от облак задушлив газ, той се превръща в странно създание – получовек, полутитан. В главата му остават само две мисли. Първата е, че трябва да открие Emma, а втората е да намери Зевс и да го върне там, където му е мястото. Изпълненият с желание за отмъщение и омраза към Зевс,

Плюсове:
- атрактивна визия
- брутален екшън
- разнообразни чудовища
- яки футуристични оръжия

Минуси:
- поразително тъп сюжет
- дразнеща, еднообразна музика
- нелепи загадки
- твърде стандартен като концепция


▲ Сега ще те напълня с олово, гадина такава!


▲ Тези Минотаври край нямат.

Will Rock придобива голяма част от силата на Прометей, но макар и труден за убиване, той все пак си остава смъртен.

След зашеметяващата история единственото, което може да направи нашият герой, е да влезе в храма и да започне да унищожава всичко, което мърда и се движи. В интерес на истината той няма голям избор, защото още неопомнил се от станалото, веднага бива атакуван. И това е само началото... Оттук нататък го очаква страховито пътешествие из дебрите на митологичния свят, изпълнен с чудовища и всевъзможни гадини, каквито нашият герой едва ли е сънувал дори в най-злия си пиянски кошмар.

За да се справи с пълчищата гадове, Will Rock има нужда от две неща. Първото е омраза и желание за насилие, а второто са оръжия и то много големи. Както в повечето FPS-и, така и тук първоначалните средства за разрушение са съвсем семпли. Всичко, с което Will разполага, е

съветска войнишка лопатка и револвер с неограничени муниции

Той е слаб като поразяваща мощ, презарежда се сравнително бавно, но е напълно достатъчен на първо време. С развитието на играта се намират доста допълнителни оръжия, които служат за справяне с по-сериозни гадове. Сред тях могат да се споменат по-стандартните пушкала като ловната пушка, автоматът Lewis, скорострелния Minigun и Fireball Thrower-а. Другата част от въоръжението на Will Rock наистина впечатлява. За далечна и точна стрелба е предвиден Sniper Crossbow, който стреля със запалителни стрели. Интересна е комбинацията между мина и граната, която избухва ако с нея бъде уцелен противника, а иначе се взривява при приближаване. Medusa Gun вкаменява противника, Acid Rifle стреля с киселина, а за десерт има и оръжие, изстрелващо атомни гранати.

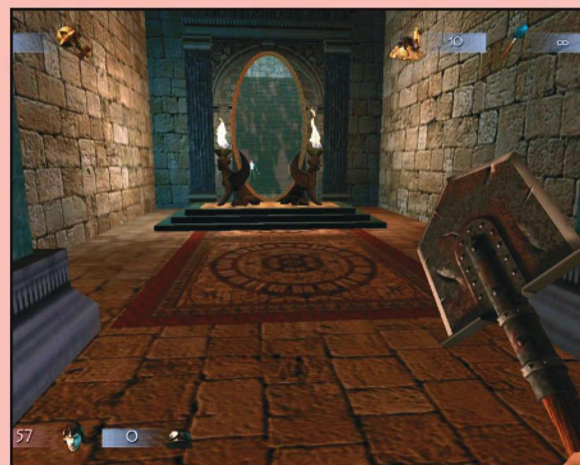

▲ Как ли да скоча на колоната и да взема пушката?

Целият този арсенал не е случайно подбран, тъй като необикновените врагове заслужават необичайни оръжия. А те, освен че са доста странни, имат неприятния навик да налитат на талази, изцяло в познатия от Serious Sam начин. Техният начин за атака е различен и в първите моменти, докато не им свикнете няма начин да не бъдете изненадан с нещо. Някои ще ви обстрелват от разстояние, други ще ви атакуват в стил "камикадзе", трети комбинират атаките си в зависимост от това на какво разстояние сте от тях. Така или иначе в игра като тази няма начин да скучаете, поне като става дума за противници и оръжия. За щастие, създателите на играта не са се мъчили много с измислянето на чудовища – в древните митологии ги има в изобилие. По никакъв начин не може да се отрече чисто художествената работа, която е на ниво, въпреки че в определени моменти ми се струва, че съм виждал някои от творбите напомнят видяното в други игри. Гадини като минотаври, кентаври, харпии, скелети, сатири, плъхове-бомби, гладиатори, дискохвъргачи, миниклопси и други изглеждат поразяващо и допринасят за изграждането на неповторимата атмосфера в играта. Разбира се, най-голямата атракция и предизвикателство са босовете (Циклоп, Медуза, Хефест и Зевс), с които ще трябва да премерите сили. Каква стратегия за битката с тях ще изберете е отделен въпрос, но при всяко положение стандартния подход не върши работа.

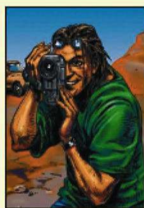
Ако създателите на Will Rock се бяха ограничили до простото създаване на един тотален екшън, едва ли щях да имам кой знае какви критики към творението им. За съжаление те са се опитали да гарнират бруталните битки с един глуповат сюжет, придружен с недомислени пъзли и загадки, които в повечето случаи само развалят удоволствието от клането.

Едно нещо със сигурност няма да бъде постигнато с тази игра. Идеята на създателите да вкарат в употреба нов герой от типа на Lara Croft или Duke Nukem, поне според мен е абсолютно неудачна и зле реализирана. Will Rock не разполага с нужните качества, визия и индивидуалност, които да направят това възможно.

▼ Съветската лопата може да троши митологични кратуни.



КОЙ Е WILL ROCK?



Истинско име: Willford Rockwell

Възраст: 22 години

Цвят на косата: тъмен кестен

Очи: блестящи с мощта на Прометей

Занятие: археолог на свободна практика

CM4 CHAMPIONSHIP MANAGER

Кралят на футболните мениджъри запазва своя престол

■ Sports Interactive/Eidos Interactive ■ www.sigames.com
■ P3 600, 64 MB RAM, 300 MB HDD ■ manager ■ 1 CD

На 14 юли 2002 година България е 42-ра в ранглистата на ФИФА, точно между Тунис и Финландия.

Защо след толкова години Championship Manager си остава безспорно най-популярният футболен мениджър? Моят отговор на този въпрос е следният – защото създателите му са единствените, успели да се справят с наглед невъзможната задача да създадат достоверен и много акуратен модел на най-харесвания спорт в пълната му цялост – от прекрасните в своята непредсказуемост схватки на терена, до явленията "зад кадър" – тренировките, договорите, трансферите и останалите сложни отношения между безбройните "поданици" на великия Цар Футбол.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Championship Manager 4 най-сетне е готов, за огромна радост на всички фенове на тази велика игра по цял свят. За нас, българите, радостта е може би само на една йота по-малка, защото още преди няколко месеца дойде лошата новина, че все пак няма да бъде включено българското първенство, каквито бяха предварителните планове. В CM4 присъстват турнирите на цели 33 страни, включително такива като Югославия, Индия и Сингапур, но нашата скромна държавица отново не е успяла да прескочи летвата – а именно: "висок футболен стандарт, популярност на първенството извън страната и продаваемост на играта в съответната държава" (това е буквален цитат от форума на авторите). Макар че софтуерното пиратство със сигурност няма да намалее скоро, също както няма изгледи футболът ни да се оправи и да стане по-атрактивен, съществува надеждата, че по чудо ще бъдем включени поне в следващата игра от серията – Championship Manager 03/04 – Sports Interactive казват, че тази перспектива е съвсем реална, макар и да не са се ангажирали с обещание. Остава да се надяваме, че това наистина ще стане, да стискаме палци (също така и зъби), да играем чуждите първенства и

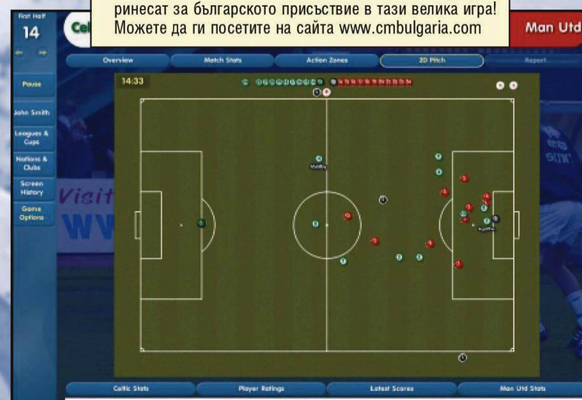
Да се радваме на нововъведенията в CM4

Сред тях изпъква една наистина значима промяна – визуализацията на мачовете. В старите серии играчът разчиташе само на поредицата коментари и своето въображение, за да разбере какво всъщност става на терена, докато сега може съвсем ясно да види това с помощта на новата анимирана схема, представяща

Цели 88 първенства в 33 различни държави – и това ако не е рекорд...

БЪЛГАРИ, ЮНАЦИ!

■ Макар и в CM4 да не присъства лелеяното българско първенство, все пак ще откриете доста изчерпателна информация за много от нашите отбори и играчи. Тя е продукт на усърдната дейност на доброволния български изследователски тим в състав: Недко Кючуков, Димитър Винаров, Емилиян Онуфриев, Йордан Циров, Петко Кафеджийски, Радко Димитров, Владислав Лазаров. Поздравявам ги от страниците на списанието за добре свършената работа и най-вече за желанието им да допринесат за българското присъствие в тази велика игра! Можете да ги посетите на сайта www.cmbulgaria.com



Гооооол! За съжаление, в моята врата...

Нямате възможността да ръководите българските отбори, но можете поне да ги поканите на приятелски мач...





Червените Дяволи се надяват на по-достойно представяне през новия сезон.



Така изглежда безсмъртният Христо Стоичков на 36 годишна възраст.

Графика
6
Звук
3
Геймплей
9
Общо
9

игровите ситуации. Играчите и реферите изглеждат като подвижни кръгчета, вижда се и топката, дори може да се прецени нейната височина. Новата визуализация е съвсем прегледна, ясна и функционална (макар че едва ли някой би я нарекъл "красива", освен в преносен смисъл). С нейна помощ много по-лесно ще се ориентирате къде играта ви "се пропуква", кой играч не се справя добре и какви промени в стратегията са адекватни за момента. Ситуациите, които възникват, са реалистични и си личи, че авторите са се старали много в работата си по този елемент от играта. Може да си изберете дали да ви се показват само интересните моменти или да следите от край до край целия мач (което препоръчвам да правите само в най-най-ключовите срещи, защото е изключително времеемко). Естествено, ако сте твърдоглави традиционалисти, не е изобщо нужно да се възползвате от това удобно нововъведение и можете да се придържате към стария вариант – представяне на мачовете единствено с коментари.

Останалите новости в CM4 не са толкова значими и ясно забележими, но въпреки това са много приятни. Като цяло авторите са се постарали да останат максимално близо до стария познат интерфейс, така че ветераните ще се чувстват напълно в свои води. Забелязват се някой дребни, но интересни подобрения в интерфейса – например възможността за използване на shortcuts, както и чисто козметичната опция за избиране на скин и промяна на външния вид на играта.

По отношение на геймплея като цяло е налице подобрена интеракция на мениджъра (тоест играча) с футболистите, ръководството на отбора, другите отбори, феновете и медиите. Вече можете да похвалите или разкритикувате играч във всеки момент (преди това беше възможно, но само когато ви поискат мнението). Ако имате желание, можете да се изказвате дори за чуждите футболисти. Забелязват се нови детайли и интересни клаузи в договорите с играчите, както и повече възможности за преговори по отношение на същите тези договори – примерно налична е опция за ежесезонно повишение на заплатата. По отношение на трансферите нова е възможността да предложите ваш футболист на конкретен чужд клуб. Частично ревизирана е и системата за тренировки, която сега ви предлага някои допълнителни възможности за детайлизация на тренировъчните режими на играчите. Тук авторите са използвани помощта на експерта Рей Хюгтън – някогашна футболна легенда на Ливърпул и Ейре.

За първи път присъстват като елемент и спонсорите на клубовете – знаете точно каква уговорка имате с вашия спонсор и докога е валидна тя (макар и да не се казва кой именно е спонсорът на клуба, може би поради проблем със запазените търговски марки). Авторите са обещали да задълбочат този игрови елемент в следващите издания на серията. Има някои допълни детайли (ръст, тегло...) и малки удобни промени в профилите на футболистите. Разширени са и възможностите за автоматизация – асистент мениджърът на отбора може да поеме по ваше желание тренировъчните режими, подновяването на договорите, изборът на стартовия състав и приятелските срещи.

Първият пач

Едва-що излезе играта и вече е налице и първият 5-мегабайтов пач за нея, наричан Enhancment Pack 1. Той не съдържа в себе си актуализации на базата данни, каквито ще има в следващите пачове, но премахва много бъгове и недоглеждания (списъкът е дълъг поне 3-4 екрана) и според мен е задължителен за нормална игра. Предвид действителността у нас, ми се струва разумно да предупредя читателите, че официалният пач естествено НЕ РАБОТИ с пиратската версия на играта.

Като теглим чертата, Championship Manager си остава това, което винаги е бил – лидерът в жанра на футболните мениджъри, който за пореден път качва летвата още по-нависоко. Независимо дали говорим за реализъм, възможности, глобалност или детайлност, Championship Manager е много пред всяка конкуренция в този жанр. Естествено, винаги има какво още да се желае, останаха немалко нереализирани идеи, които ще видят бял свят в следващите издания на CM. Струва си да отбележим също, че той си остава предназначен само за търпеливите, обичащи футбола и задълбочения геймплей играчи и със сигурност няма да допадне на масовия геймър.

В играта често ще ви се налага да прибягвате до ръкопашни схватки.



Ако ви забележат, скатайте се за малко и преследвачите сами ще се откажат.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

Мегахитът за PlayStation 2 иде в разширен вариант и за PC

■ Konami ■ www.konami.com/substance ■ P3 800 MHz, 128 RAM, 10 GB HDD, 3D Video ■ action ■ DVD 9

Metal Gear Solid 2 най-накрая се появи и за PC. Играта, която плени сърцата на собствениците на PlayStation 2 вече може да се играе и на компютър. Това обаче е само едно от събитията, свързани с премиерата на MGS2 Substance.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Естествено самият факт, че едно от показните заглавия за PlayStation 2 излиза и за PC, е сериозна изненада. Следващата изненада идва след като отворите пакета с играта. Тук собствениците на CD-ROM устройства ще се почувстват сериозно ощетени, защото Metal Gear Solid 2 Substance се предлага

само на DVD

Версия на CD няма и не се предвижда да има. Това е доста разбираемо предвид обстоятелството, че шедьовърът на Konami е на 9 гигабайтово DVD. Евентуална версия на обикновени компактдискове би заела над 10 CD-та, което очевидно в наши дни е неприемливо. Следващото събитие ви очаква след стартиране на инсталатора. Той в най-делови тон ви предлага две опции за качване на играта. Първата заема "само" 4 гигабайта на вашия твърд диск, а втората близо 10 гигабайта. Изборът в случая си е изцяло ваш, но големият твърд диск очевидно наред с DVD-ROM-а е задължителен аксесоар. Друго нещо, за което трябва да се замислите, е набавянето на джойпад. Ако нямате такъв и то поне с 8 бутона, ви чака безкрайно ходене по мъките, което може да ви доведе до истерия. С други думи клавиатурата е почти непригодна като контролер за MGS2 Substance, а на играта отвсякъде си й личи, че е правена за PlayStation 2. Konami дори ги е домързяло да сменят надписите в обучаващите мисии и често ще видите указания за натискане на специфични за контролера на конзолата на Sony бутони.



Лошите са реализирали същинско клане на борда на американския военен кораб.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

Това обаче се преживява и не е чак такава драма. Все пак става дума за

игра, която до момента се е продала в над 6 милиона екземпляра

и определено предлага интригуващ геймплей.

Вие сте суперменът Solid Snake, който за пореден път трябва да спаси света. В случая става дума за опасно супероръжие, което, ако попадне в грешните ръце, може да предизвика апокалипсис. Естествено още в самото начало на играта оръжието попада в прословутите грешни ръце и вие сте призовани да оправяте последвалата каша. Нашият човек обаче не е Рамбо, а Metal Gear Solid 2 не е Doom, така че подходът с "пушката и Бог напред" рядко влиза в употреба. Solid Snake е фен на потайното и безшумно терминиране на гадове. В голяма част от времето основната ви задача е да не бъдете видян и чут от разполагащите с изненадващо добър изкуствен интелект противници. Така често ще ви се налага да прекарвате преобладаващата част от времето си из разни потайни кюшета и да се скатавате от зорките охранители, които и при най-малкия шум вдигат тревога и за няколко минути превръ-

КАКВО ВКЛЮЧВА ИГРАТА?

■ Metal Gear Solid 2 Substance не е просто директен порт от PlayStation 2. PC версията включва цялата игра Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty плюс няколко сериозни добавки. Става дума за няколкостотин допълнителни мисии, които няма да намерите в PS2-версията на играта. Графиката също е леко подобрена спрямо оригинала.

КАКВО ВИ Е НЕОБХОДИМО ЗА ИГРА?

- DVD-ROM.
- 5-10 гигабайта свободно дисково пространство.
- Силно препоръчително е да имате добър джойпад.
- Видеокарта на nVidia. MGS2 има известни проблеми с 3D-ускорители на ATI. От Konami обещават в най-скоро време patch, който да оправя този проблем, но до редакционното приключване на броя той все още не беше пуснат официално.



▲ Ако се озовете срещу толкова противници накуп, трудно ще имате шанс за оцеляване.

щат живота ви в ад. В случая на помощ имате доста прегледен радар, който не само ви показва местонахождението на лошковците, но и техния зрителен обсег, така че ако гледате внимателно, няма да имате особени проблеми с криенето. Тук задължително трябва да имате предвид, че шансовете ви срещу повече от 2-3 противници едновременно са доста малки, така че въобще не си и помисляйте да се пробвате в открити сражения. В това отношение

играта на Konami доста прилича на хитовете Hitman и Splinter Cell

Дотук нищо ново. Реално PC-версията на MGS2 включва цялата игра за PlayStation 2, която е добре позната на геймърите. Substance обаче предлага и доста екстри, които не са включени в конзолния оригинал. От една страна, ви очакват така наречените "Snake Tales", които представляват самостоятелни мисии извън действието на Sons of Liberty. Също така имате и така наречените VR мисии, които са си чист екшън и позволяват да играете MGS2 като аркадна игра. Като особен бонбон са предвидени така наречените "Алтернативни мисии", в които можете да минавате определени пасажи от играта с други персонажи.



▲ Snake е залегнал по време на битката с първия бос в играта.

▼ Освен със Solid Snake можете да играете и с Райдън.



Като цяло реализацията на PC-версията е доста добра. Konami леко са пипнали графиката и са включили поддръжка на специалните ефекти на видеоускорителите от последно поколение. Така Substance изглежда особено на висока резолюция една идея по-добре от конзолния оригинал, но в същото време не може да се мери като красота с наскоро появилия се конкурент Splinter Cell. Геймплеят естествено е на познатото от PS2 версията супервисоко ниво, а звукът е един от най-добрите, които някога съм чувал в игра. Музиката и ефектите са перфектно подбрани и придават на Substance неповторима атмосфера, която плътно се доближава до интерактивния филм.

За финал и забележките ми към Metal Gear Solid 2 Substance. Доста странно е, че на видеокарти с чип на ATI има известни графични проблеми и спонтанни забивания, като Konami вече обещаха patch, който трябва да се появи всеки момент. Също така не знам кой болен мозък е решил, че при всяко записване трябва да слушате тирадите на вашия колега, който понякога плямпа по 3-4 минути, докато се върнете в играта. Самите филмчета в играта са красиви, но на моменти са прекалено дълги. Това важи особено за самото начало, когато имате да гледате близо 20 минути видео преди да успеете да направите каквото и да е било!

Всичко това обаче са по-скоро дреболии и със сигурност не могат да развалят общото превъзходно впечатление от играта. Ако имате джойпад и GeForce, ви очаква изключително напрегнат шпионски трилър, който със сигурност ще ви докара няколко безсънни нощи.

SPELLS OF GOLD

Търговско RPG? Нещо ново под слънцето?

■ Jonquil Software ■ www.buka.com ■ P 150, 32 MB RAM 2 MB Video ■ RPG ■ 1 CD

Търговско RPG? Така са определили жанра на играта си Spells of Gold производителите. Що за жанр е това? Дали се е получила игра, която ще ни даде нещо ново и забавно или е поредната недомислица?

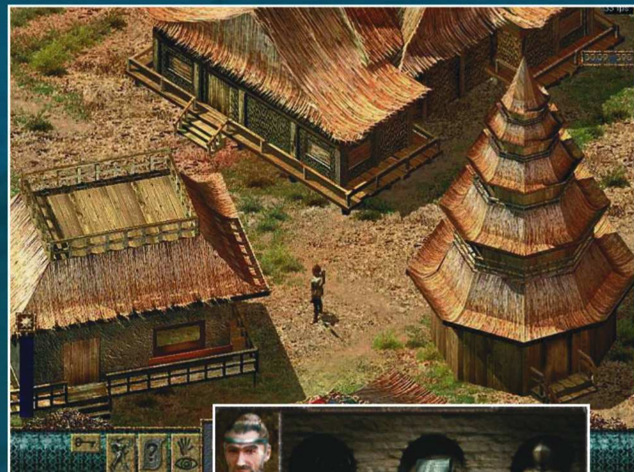
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Струва ми се, че създателите на тази игра са заимствали идеята си от Privateer – излезлия преди повече от десет години космически симулатор, който все още е еталон за жанра си. В него нашият герой пътуваше, търгуваше, стреляше и понасяше удари, ъпгрейдваше возилото си и въобще всичко, което му идваше наум. Единствено от време на време му се налагаше да изпълни някоя свързана със сюжетната линия мисия, а извън тях разполагаше с абсолютна свобода на действие. И ми се струва, че хората от Jonquil Software са се опитали да създадат нещо подобно, но на Земята вместо в Космоса – и то не точно на планетата Земя, а в приказния свят Локатриен (имената в статията са по транскрипцията от българския превод на играта). Този приказен свят е разделен на няколко по-малки свята и единственият начин на пътуване между тях е чрез магически портали. Но за съжаление тайната на порталите е загубена много отдавна...

Най-точно можем да опишем главния герой като господин Никой! Точно така! Той е сирак – загубил родителите си при нападение на разбойници преди много години и отгледан от пътуващ търговец. Но възрастта не прощава и героят ни остава самичък – без подкрепа и без никакви познания и умения. Единственото му наследство са няколко жълтици и една магическа торба. Или по-точно "Торбата на Монрок". Това е предметът, без който търговията в Локатриен е невъзможна. Всяка стока, поставена в тази магическа торба, "губи" голяма част от обема и теглото си. Така един единствен пешеходец може да пренася повече стоки, отколкото с цяла каруца. Е, какво остава на младия ни герой, освен да почне да търгува? А ако случайно сте извънредно недосетливи, ще получите същия съвет от един местен гражданин. Оттук нататък играта става доста еднообразна и на 9/10 се състои само от три неща -

купуване, пътуване, продаване!

Ето това е и причината, поради което жанрът на Spells of Gold е наречен "търговско" RPG. А ако бъдем честни, часовете, прекарани в безкрайна търговия и последвани от още часове, прекарани пак в безкрайна търговия, не са най-интересното занимание на Земята. Можете да се ориентирате за възможните изгодни сделки по информацията внос/износ за всеки град, въпреки че и това не е гаранция за успешна сделка. Освен това всяко пътуване между градовете отнема няколко десетки дни – а почти всяка стока се разваля с времето. Когато купувате, обръщайте внимание на надписа до името на стоката – "разваля се с 0,5% на ден" (примерно). Това означава, че ако закупите от тази стока и пътувате 40 дни, ще загубите цели 20% от нея! Освен това и





Графика
7
Звук
6
Геймплей
6
Общо
6

кой ли не ви скубе допълнително – разбойници извън градовете, местни данъци (в играта са наречени такси) на това отгоре трябва да плащате и на стражите, за да ви пуснат да влезете в града. Като понатрупате малко жълтици, си направете добре сметката дали няма да ви е по-изгодно да закупите "лиценз" за освобождаване от данъци. Те са биват градски и "световни" (само за локалния мини-свят), важат за сравнително кратко време и са доста скъпи, но въпреки това са изгодни, тъй като данъците иначе ви изяждат голяма част от печалбата.

Дотук намерихме обяснението на думата "търговско", но къде остана RPG-то? Ето, стигнахме и до него... Защото героят ви не е все пак най-обикновен търговец. Той си има и някакви характеристики, трупа experience points, качва нива, заучава умения и магии, изпълнява мини-куестове, и най-важното – с покачване на нивата се появяват и личности, които са склонни било безвъзмездно, било срещу заплащане да споделят разни информации. Така постепенно героят ви ще натрупа знания, ще преоткрие забравената тайна на порталите и ще се намеси във вечната битка в борбата между доброто и злото. Звучи познато, нали? Лошото е обаче, че сюжетът на иг-







рата е много слаб – толкова слаб, че почти го няма – и на мен например никак не ми стана ясно защо точно на нашия млад търговец хората започнаха да разкриват тайните си след като преди това са ги пазили години наред :-) Героят ни трупа experience points и

качва нива в три области – военна, магическа и търговска

Освен това има възможност срещу заплащане да научава и умения, съответстващи на нивото от дадената област. Логично във военната и магическата област experience points се трупат най-вече чрез битките. Да, но въпреки огромната карта противници се появяват почти без изключения единствено пред градските порти – и при това противниците са еднообразни и повече досадни, отколкото предизвикателни. На това отгоре обикновено е по-добре да ги отбегнете, отколкото да ги изтрепете – защото в играта липсва опцията "rest"! Единствените места, където можете да почивате и да възстановявате hit points, са страноприемниците. Да, но този вид почивка е много бавен и много скъп. Наистина, от убитите противници получавате някаква плячка, но стойността ѝ рядко е достатъчна да покрие разходите за лекуването. С развитието на героя ви ще откриете и други начини да лекуване, но въпреки това няма да можете да минете без дълги и скъпи почивки. По тази причина битките не са най-препоръчителната дейност, но пък ако изобщо се откажете от тях, няма да можете да трупате experience points във военната област.

Какво друго да ви кажа за играта? Графиката на пръв поглед изглежда доста добре – но скоро ще откриете, че е доста еднообразна и повтаряща се. Не само това – скоро дори ще забележите, че в различните магазини има много хора с еднакви физиономии – което вече е непростимо за игра с претенции. Много са зле и анимациите на героят ни и особено битките – които направо изглеждат комично!

Колкото до звуците и музиката – най-доброто, което може да се каже за тях е, че поне не пречат.

С други думи – "търговското" RPG Spells of Gold на компанията Jonquil Software не е нито най-добрата търговска симулация, нито най-доброто RPG. Не бих го препоръчал като игра, която е задължително да имате, но ако ви изпадне отнякъде, може да ѝ хвърлите едно око.



Enclave

Нова радост за почитателите на фентъзито

■ Starbreeze Studios ■ www.conspiracygames.com ■ P3 600, 192 MB RAM, 16 Mb 3D Video, 2 GB HDD ■ 3D Action ■ 3 CD



Магическа брадва – много ефективна, стига да успеете да се доближите до врага.

Жанрът "меч и магия" винаги е бил широко застъпен на геймърската сцена, но напоследък, може би като страничен ефект на еуфорията около кино-адаптацията на "Властелинът на пръстените", като че ли стана още по-популярен. Enclave е сред най-добрите екшън-ориентирани фентъзи игри, издавани напоследък и определено си заслужава вашето внимание. Разбира се, както практически всяко заглавие, така и тя има своите недостатъци, но те не са значими и едва ли ще й попречат да се превърне в хит.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Древните книги, които малцина са прочели, разказват за отминалите времена, когато светът бил все още цял и магията била навсякъде в него. Демонът Ватар пожелал да обладае мистичната мощ на вълшебните земи и повел армии от зли същества и не по-малко зли хора на най-разрушителната война в историята. Неговата победа била близо, когато магът Зейл се изправил срещу него и призовавайки цялата си сила, забил жезълът си в Земята, която се разцепила и погълнала адовото изчадие, а след това продължила да се разтваря. Така се образувала Цепнатината – гигантска пропаст, която разделила на две света и съществата в него. Точно тази пукнатина в земната твърд предпазвала векове наред последните магически земи – Енклейва, от злите сили, витаещи отвъд нея. Уви, през последните десетилетия Цепнатината изтънявала и се затваряла, дотолкова, че вече дори може да бъде прекосена на отделни места. Дошло времето за новата война и отмъщението, което войнствените жители на Външните Земи – жадните за магията на Енклейва Дрег'атари, чакали от толкова години. А името на ужасния демон Ватар започнало отново да се споменава...



Едва ли има нужда да ви казвам, че с този демон няма да се сприятелите.



Всички магьосници са разрушителни, но и много уязвими.

Това е накратко преразказаната история на оригиналния игрови свят, в който ви предстои да се потопите. Самата игра е 3rd person екшън-приключение и макар и да е качествено направена, едва ли някой би казал, че разбива традициите или поставя нови стандарти в жанра. Добро впечатление прави фактът, че са разработени цели две "огледални" игрови кампании, които разказват една и съща история от коренно противоположни гледни точки.

Добро и зло, светлина и мрак

В първата кампания, която бих определил като "възвишено-героична", ще имате възможност да играете на страната на Енклейва, опитвайки се да спасите магическите земи от сигурно унищожение в предстоящата война. Втората кампания директно ви прехвърля от другата страна на барикадата и ви предлага една съвсем различна гледна точка – тази на мрачните Дрег'атари, същинско олицетворение на тъмните сили в света. Двете кампании описват отделните фрагменти на една и съща история и чак след като ги завършите, ще сглобите в съзнанието си пълната картина на сюжета. Между



Някои стрели позволяват "снапейрско" прицелване и ви дават възможност да откриете слабите места във вражеската броня.



Така изглежда картата на игровия свят. Цепнатината отделя последните магически земи – Енклейва.

другото, препоръчително е да ги изиграете точно в реда, в който ги описах, защото "тъмната" кампания определено е значително по-трудна и представлява по-сериозно предизвикателство.

Вместо да се ограничават само с един главен герой, авторите са се постарали да разнообразят геймплея с възможността за избор между няколко персонажа. Например "светлата" кампания започвате в ролята на могъщ боец – рицар, но на по-късните нива постепенно ще получите достъп до още петима игрови герои: елфка-ловджийка, бърз и подвижен воин – полуръст (от женски пол, но "полуръстка" някак си не ми звучи добре), гном-изобретател, друид (също жена) и маг. В "тъмната" кампания присъстват шестима практически еквивалентни като способности герои, а след изиграването на коя да е от двете кампании ще получите достъп и до допълнителен "скрит" персонаж. Важно е да спомена, че изборът на герой, който ще правите преди всяко ниво, далеч не е чисто естетически, защото геймплеят с всеки от тях е уникален. Ще дам пример само с героите от "светлата" страна, тъй като при Дрег'атарите нещата практически са аналогични. От шестимата рицарят на



Добрата екипировка и изборът на подходящ герой за всяка мисия са от първостепенна важност.

практика е ненадминат в близък бой, но е относително тромав и сериозно ограничен в използването на стрелкови оръжия. Полуръстът е разумен компромис между скорост и бойни умения, а гномът също е сравнително ефективен воин, но същинската му сила се крие в бомбите и запалителните смеси, които използва. Елфката пък изобщо не може да използва щит и е почти безпомощна, ако попадне в меле, но е много ефективна в отстраняването на враговете от разстояние – със снайперските ѝ стрели не е трудно да улучите дори най-дребната цепнатина във вражеската броня. Освен това тя може да се екипира с експлодиращи, запалителни и още няколко вида стрели с разнообразно предназначение, като някои от тях могат дори да се изстрелват по няколко с единствена атака. С друидката и мага геймплеят е сравнително попрост – те разчитат на магическата си сила както за защита, така и за атака от разстояние и са почти безпомощни, когато тази енергия се изчерпи. С цената на малко повече мана, отколкото струва обикновената атака, те са способни да нанесат съкрушителен удар на всички около тях. Когато са екипирани с подходящ жезъл, могат да призовават на своя страна определени магически създания.

И като стана дума за екипировката...

Преди всяка мисия ще имате възможност да си подберете снаряжение, изразяващо се в различни брони, оръжия, щитове, магически жезли, еликсири, няколко вида стрели и т.н. Всеки отделен герой използва само няколко от тези категории предмети. Освен това сте ограничени и от прастарите финансови проблеми – когато преодолявате успешно мисиите от кампанията постепенно трупате злато, което използвате при закупуване на стартовата екипировка за персонажа си. Това ви мотивира да се опитвате да преминете мисиите не как да е, а събирайки колкото се може повече съкровища, защото предметите, които ще закупите с тях, със сигурност ще улеснят живота ви по-нататък. Скритите бонус-нива (някои от които са доста оригинални) носят допълнителни награди под формата на злато, а оттам и екипировка.

Предполагам, че немалко играчи ще останат недоволни от факта, че записът в Enclave е само автоматичен, между отделните нива, но не и в самите тях. Като разумен компромис съществуват само т.нар. checkpoints, които, ако бъдат активирани предварително, ще възкресят убития ви герой срещу скромната сума от 10 злато. Те са относително мал-

ФАКТИ

- Оригинален игрови свят
- 2 игрови кампании - "светла" и "тъмна"
- По 14 мисии в кампания
- 12 игрови персонажа - бойци, стрелци, магове и бомбаджии
- Допълнителни бонус персонажи и скрити мисии



Огненият меч е едно от най-внушителните оръжия в играта.

ко на брой и рядко срещани – това е направено с цел да се увеличи трудността на играта и удоволствието от победата. Отдавна ми прави впечатление, че много често геймърите недоволстват от подобна умишлено ограничена система за Save/Load, макар че лично харесвам предизвикателния геймплей, който предлагат такива игри. Мога да утеша недоволните само с това, че в конзолните варианти на Enclave въобще не съществуват тези checkpoints и се предполага всяко ниво да бъде преодоляно без летални грешки от началото до края, което е несравнимо по-трудно.

Както звуковото оформление, така и графиката са чудесни и почти със сигурност ще ви се харесат, макар и да не поставят никакви нови стандарти. По отношение на системните изисквания бих искал да споделя необичайния факт, че това е първата игра, която пусната на моята скромна барака, "сече" по време на анимациите и в анимираните служебни менюта, но си върви съвсем прилично по време на самите нива. Досега не се бях сблъсквал с такъв феномен – предполагам, че причината е неподходяща видео-компресия... Бързам да ви успокоя, че анимациите всъщност не са кой знае какво и едва ли има причина да съжалявате, дори на вашата машина също да се проявяват подобни проблеми.

Какво не ми хареса в Enclave?

Както казах още в началото на статията, в играта открих и няколко маловажни недостатъка, които не са дразнещи, но все пак е добре да бъдат споменати. На първо място – не намерих никаква опция за мултиплейър, което е, меко казано, странно за екшън-ориентирана игра. Би било забавно да се организират грандиозни мрежови детмачове и всякакви отборни игри с участието на различните уникални като геймплей класове герои, но за жалост авторите кой знае защо не са се сетили за такъв игрови режим.

Искам да споделя и съвсем субективното впечатление, че така и не станах съпричастен със сюжета. Макар че игровият свят е интересен, самата история ми се стори малко безлична и далечна от мен. Просто минавах мисиите, без да ме интересува за какво се боря и какво ще стане по-нататък – нищо общо с тръпката, която изпитвам като играя например кампаниите в игрите на Blizzard. Вероятно една от причините за тази "сивота" е липсата на главен герой и почти пълното отсъствие на персоналност във всичките участници в играта. Например злата повелителка Мордеса е просто някаква си безлична женска със странна маска и непропорционално голям бюст, а като ви кажа, че повечето герои нямат дори толкова персоналност, колкото има тя, да не говорим за бюстове, ще разберете какво имам предвид. Едва ли в една екшън-игра имаме основание да искаме кой знае какво точно по тази линия, но авторите можеха да се постараят да постигнат поне някаква дълбочина на персонажите, след всичките старания, които са вложили в създаването на игровия свят.

Изпъкват и още няколко няколко дребни недомислици – например огнените стрели горят дори под вода, а ако героят ви бъде подпален, не се надявайте, че H2O-то ще ви реши проблема по някакъв начин. За ИИ-то (изкуствения интелект) на противниците могат да бъдат казани както добри, така и лоши думи. От една страна, те съвсем адекватно блокират вашите атаки, опитват се да избягват стрелите ви, сменят оръжията си когато има причина и т.н. От друга страна, понякога враговете се затрудняват с извършването на наглед съвсем прости дейности като придвижване по пресечен терен. Просто думите не са достатъчни, за да изразят цирка, които наблюдавах, когато един брониран войн се опитваше да изкачи вита стълба, докато аз го обстрелвах отгоре. Скачане, падане, блъскане в стени – би било цяла веселба, ако не беше толкова тъжен фактът, че едва ли можем да изброим и три игри в жанра, където всички тези неща са реализирани съвсем както трябва. Още по темата за ИИ – на няколко пъти суицидно настроени врагове се хвърляха наглед без причина в потоци от лава, което също едва ли е нормално...

Но нека спра дотук с критиките, защото има опасност да ви настроя негативно към това прекрасно заглавие. За финал повтарям, че Enclave наистина си струва – едва ли ще я сънувате и ще я помните с години, но стига да сте почитатели на жанра, ще ви е приятно да я изиграете и сигурно няма да се откажете, преди да стигнете края. А това не може да се каже за всички игри издавани напоследък...

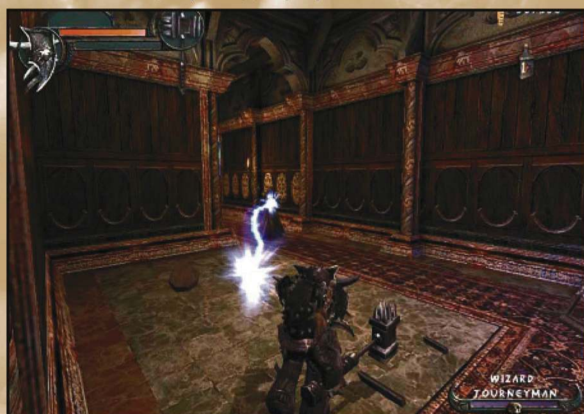
ENCLAVE 2

■ Starbreeze Studios вече работят по продължението Encalve 2, макар че все още не е обявена дори приблизителна пускова дата. Историята ще продължава след Голямата Война, когато магията е почти изчезнала от света. Очакват ни 10 игрови герои и подобрена бойна система. Играта се разработва за PC, GamesCube, PlayStation 2 и Xbox.



В това скрито бонус ниво ще стреляте с топ по гоблини... колко хуманно.

Стоманата на щита успява да спре вражеската магия... Понякога.



След успешно изиграване на някоя кампания ще получите специална награда – възможност за игра с доста необичаен герой.



Warrior Kings BATTLES

Много добра игра за феновете на средновековните стратегии

■ Black Cactus/Empire Interactive ■ www.warriorkingsbattles.com ■ P 733, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ RTS ■ 1 CD



▲ Начало на кампанията в земите на Angland.

▶ Дори и дървените стени предлагат някаква защита.

Оригиналната Warrior Kings бе създадена от компанията Black Cactus преди около две години и бе разпространявана от Microids. Играта бе хубава, но имаше досадни бъгове, а и създаденият специално за целта 3D-енджин имаше нужда от малко "полиране".

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Изглежда обаче отношенията между производител и разпространител нещо не са били съвсем в ред, защото сега с излизането на новата игра тя вече се разпространява от Empire Interactive. Преди да продължа по-нататък ще ви кажа и финалното си заключение – тази нова Warrior Kings определено е по-добра от оригинала както в режим на single player, така и като multyplayer.

В предната игра граф Артос съумя да обедини земите на Орбис и постави началото на нова имперска управляваща династия. Но сега, 100 години след тези събития последният представител на династията е убит от религиозен фанатик. Империята се е разпаднала на 22 отделни владения, а хаос, войни и смърт съсипват цветущите някога земи. Орбис спешно се нуждае от нов обединител – и такъв трябва да станете вие, започвайки точно от същото място, откъдето бе тръгнал и Артос преди сто години – от земите на Angland! Началото на кампанията наистина е същото, но принципът е съвсем друг – преди тя се състоеше от поредица последователни мисии, докато сега имате свобода на действие кои земи да нападате и кога да ги нападнете. Завоюването на всяка от 22-те територии ви дава някакви допълнителни преимущества плюс увеличение на максималния размер на армията ви. Освен това всяка област се контролира от някакви генерали – и това е другата сериозна новост. Генералите се ръководят от различно AI и съответно се държат по различен начин по време на мисиите. Едни от тях предпочитат големи отряди от missile units, други залагат на светкавични бързи атаки, а трети предпочитат методичната обсада с тежка пехота и стенобойни машини. Освен това генералите са разделени на три степени по своята опитност – от новобранци до стари и закалени в битките ветерани, които ще използват всяка ваша слабост и освен това (поне според производителите) ще променят тактиките си в зависимост от вашите действия.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	8

▼ Войските на варварите са готови за атака.



Самият геймплей не е променен много -

или по-точно промените, които са внесени, имат за цел по-добро балансиране при мрежовата игра. Разбира се, запазени са трите основни пътя на развитие – Имперски, Паган и Ренесанс, както и трите комбинирани варианта, така че играчът има на разположение общо шест разклонения, по които може да тръгне неговата кампания и при които наличните units и стил на игра са съвсем различни. Запазен е и старият принцип, според който тежката пехота побеждава тежката кавалерия, но е по-слаба от леката пехота и леката кавалерия (missile units), тежката кавалерия побеждава леката пехота, но е по-слаба от леката кавалерия и леката кавалерия може да бъде победена единствено от лека пехота (леката кавалерия не разполага с melee атака). Запазени са другите тънкости – като снабдителните фургони за муниции и храна (за лекуване), преимуществата на високите терени и магиите – така наречените Act of Gods (но е променен начинът им на използване за подобър баланс).

Извън кампанията новост е въвеждането на single play играта, наречена skirmish – което всъщност представлява "free game", както и въвеждането на Valahlla Mode, който представлява само сражения с предварително "закупени" армии; при това хубавото е, че този Valhalla тип сражения са достъпни и като мрежова игра, и като single play.

Колкото до графиката използваният графичен 3D-енджин не е променен и в близък план фигурите на войници и селяни не са най-доброто, което сме виждали, но в подобни стратегии близък план на практика почти не е нужен. За сметка на това звуковото оформление не е никак лошо и принос за това имат забавните реплики на селяните, които прозвучават, когато се осмелите да им напомните, че трябва да поработят малко.

Warrior Kings – Battles се очертава като много хубава игра, на която си струва да се отделят повечко часове и по-сериозно внимание.

GUN METAL

Ефектна mech-пуцалка за фенове на Transformers

■ Yeti Studios/Rage Software ■ www.yetistudios.com ■ PII 450, 128 MB RAM, 16 Mb Video ■ аркаден екшън ■ 1 CD



Грамадните бойни машини (mech-ове) досега бяха познати на PC-геймърите основно с поредицата MechWarrior. С представяната тук игра можем да видим какво толкова играят омразните притежатели на конзоли, тъй като Gun Metal се появи още миналата година за X-Box.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

В същност GM дори не е типичната конзолна игра и според мен адски много напомня на традиционен аркаден shoot'em'up. Акцентът ясно е поставен върху абсолютно неангажираща, безмозъчен и бомбастичен геймплей, в който се залага на бързите рефлекси и ефектните мелета, а не на стратегическата мисъл. Няма и помен от комплексността и обхвата на MechWarrior.

Напълно характерно за аркадните игри, сюжет практически отсъства. Единственото, което се разбира, е, че свръхсекретният проект Gun Metal и в частност вие като пилот на гигантски трансформиращ се робот с унищожителен арсенал сте последната надежда на човечеството. Вашият специален Havoc Suit ви позволява по всяко време да превърнете огромния mech в свръхмодерен изтребител. Така като "one man army" ще можете да възпрете злите нашественици по въздух или по земя в 14 нива, като мисиите ви варират от защита на приятелски бази срещу многократно превъзхождаща ви паплач до ескортиране на стратегически важни конвои. Започвате със сравнително слаби оръжия като с прогреса на игра ще получавате все по-мощни ракети, картечници и приспособления за масово поразяване на цели.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	7	6

Управлението изисква известно време, за да свикнете, но все пак ми се стори по-удобно от X-Box версията. Трансформацията от mech в изтребител се извършва мигновено, с натискането на един единствен бутон.

Бойният робот се управлява елементарно

като в стандартна екшън игра, но за да се научите как да контролирате самолетчето, ще ви е нужно значително повече време.

Нямате "кръв" или енергия, а само автоматично презареждащи се щитове. Тъй като вашият mech е изключително издръжлив, задачите обикновено са конструирани така, че трябва да пазите нещо и ако то бъде унищожено – губите. По време на мисия не можете да се записвате, но това не е болка за умиране, тъй като нивата рядко са големи и преиграването им едва ли ще ви подразни особено.



Един западен колега правилно отбеляза, че Gun Metal много напомня на Command&Conquer от трето лице – и тук непрекъснато се води мащабна война и вие рядко сте единственият фактор в нея – защитните кули на базите стрелят по нашествениците, приятелски отряди смело се сражават в врага, десантни кораби стоварват войски на бойното поле, навсякъде трещят взривове и се сипят лазерни откоси. Практически всичко във виртуалния свят може да бъде унищожено, изгорено или стъпкано – гори, сгради и дори щъкащите из пасбищата животинки.

В графиката се разпознава типичният почерк на Rage Software, които продължават да се първенци, когато става дума за впечатляващи светлинни ефекти и неповторими експлозии.

Въпреки че в началото е много зарибяваща, играта за съжаление твърде бързо изчерпва потенциала си. Няма как да не забележите, че мисиите практически не предлагат никакво разнообразие и основно ви поставят в дефанзивна и поддържаща роля. X-Box версията на Gun Metal беше разкритикувана за много неща като например липсата на дълготрайна мотивация и повърхностния геймплей, но при PC-портът се е появил още един, според мен фатален проблем, а именно системните изисквания. Вкъщи разполагам с доста прилична конфигурация и общо взето не съм имал никакви проблеми с актуалните заглавия, но Gun Metal на 800x600 (въобще да не говорим за по-големите разделителни способности) с всички включени детайли просто е unplayable. Ако пък изключите графичните екстри, за да не насича злостно, ще се лишите от може би най-голямото ѝ достойнство – разточителната визуална презентация и бомбастичните спецефекти. Разбираемо е, че игра, в която практически няма нито един предварително рендериран обект и всичко се разиграва в реално време, ще е по-лакома от обикновеното към хардуера, но чак пък толкова...

В заключение: макар, че играта е забавна, динамична и много-много красива, не ви съветвам да си я купувате. Ако имате супер-яка машина, можете да я вземете за ден-два от някой познат и да я разцъкате набързо.

Динозаври, туристи и малко екшън



Началото на тоталната мания по динозаврите започна преди около десет години с появата на първия филм от култовата поредица на Стивън Спилбърг. Jurassic Park се превърна в една от емблемите за зрелищно, високотехнологично и касово кино. Следващите две серии бяха в известен смисъл разочароващи, но това по никакъв начин не намали интереса към всичко свързано с динозаврите. Видео– и компютърните игри не направиха изключение...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

■ Blue Tongue/Vivendi Universal ■ www.jpthegame.com
■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ strategy ■ 1 CD

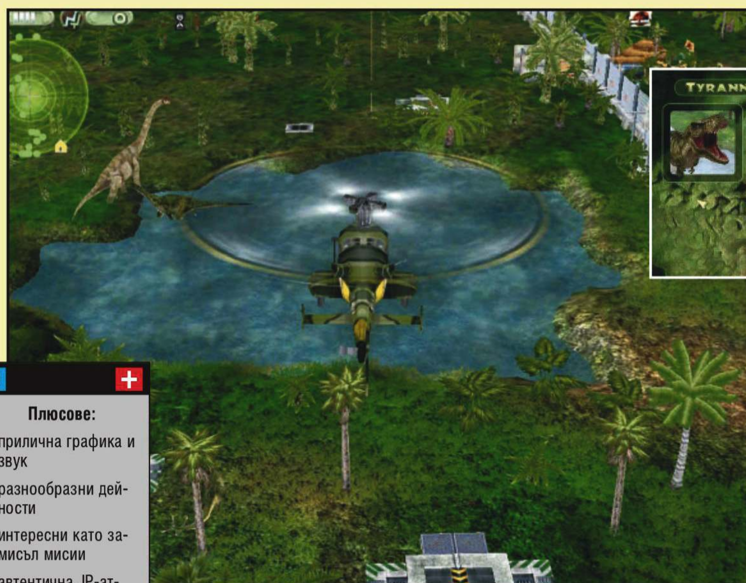
Едва ли има смисъл да се връщаме назад и да коментираме игрите, посветени на Jurassic Park, тъй като те вече станаха доста, а и за съжаление повечето от тях не представляваха нищо особено. Обикновено те се лутаха между вкусовете на най-младата геймърска аудитория и пълната посредственост. За щастие новата инициатива на Vivendi Universal, разработена от Blue Tongue, е нещо друго. В сравнение с почти всичко появило се по темата до този момент, Jurassic Park: Operation Genesis е категорично по-стойностен продукт и то в един сериозен жанр какъвто са икономическите стратегически игри.

Играта разполага с всичко необходимо, за да ангажира вниманието на феновете на праисторическите гиганти. Динозаври, високи технологии, критични ситуации и познати от филма физиономии са събрани в едно с идеята да се създаде една комплексна икономическа стратегия, която да се хареса от феновете. След твърде странното, помпозно и в голяма степен инфантилно въвеждащо филмче ще попаднете директно в центъра на събитията. Какви ще бъдат те зависи най-вече от вашите желания.

Всъщност Jurassic Park: Operation Genesis е нещо повече от поредният шантав, но добре продаващ се Tycoon. В нея практически се съдържат две коренно различни игри. Първата е чисто икономическа и едва ли ще изненада някого с нещо. Втората обаче е чист екшън, който е чудесен като замисъл, но като изпълнение е пълна пълна трагедия.

Преди да се впуснете в динозавърските приключение, смятам за абсолютно задължително преминаването през Tutorial-а, тъй като идеята и организацията на интерфейса са повече от странни и объркващи. Тук в поредица от "упражнения" ще свикнете със специфичния начин за управление и ориентация, ще усвоите основните принципи при изграждането и управлението на парка и в крайна сметка ще добиете сравнително ясна представа за това, как да се справите по-нататък в играта.

Ако се впуснете в същинската част на играта, наречена от Operation Genesis, ще бъдете в ролята на шеф на динозавърски парк. Зад вас стои корпорацията Ingen, която ви дава на разположение прекрасен остров, първоначален капитал и минимален екип, с който да реализирате амбициозната задача. А тя се състои в изграждането на привлекателно, атрактивно и най-вече печелившо предприятие, което да оправдае очакванията на инвеститорите. След избирането на остров идва ред за разработката на съответните технологии и строежа на базовите сгради. Важно е да се спомене, че за да започнете да получавате някакви приходи, трябва да отворите официално парка. А за да се случи това паметно събитие са необходими няколко неща. Преди всичко е нужно да е изградена минималната инфраструктура и съвсем естествено ще се наложи отнякъде да се сдобиете с динозаври. Единственият начин да постигнете това е да си ги отгледате сами. За целта изпращате специалния изследователски екип в някое от находищата на вкаменелости. Колкото повече екипи изпратите, толкова по-бързо ще се



С оскъдната си информация, енциклопедията за динозаврите е истинско разочарование.

Поредната мисия с хеликоптер.

Този праисторически хищник се е превърнал в заплаха.

− +

Плюсове:
- прилична графика и звук
- разнообразни дейности
- интересни като замисъл мисии
- автентична JP-атмосфера

Минуси:
- объркващ интерфейс
- малък брой динозаври
- сравнително елементарна
- бързо омръзва

сдобиете с нужния генетичен материал. В началните етапи на играта е трудно да си позволите наемането на повече от един екип, тъй като цената е сравнително висока. Находищата са разпръснати из целия свят, но първоначално ще имате достъп само до едно от тях. Основна задача на изследователите е намирането на качествени останки, от които може да се извлече динозавърска ДНК. Тя от своя страна ще послужи за създаването на главната атракция за посетителите на вашия Jurassic Park – динозаврите. Процесът на намиране на вкаменелости, извличането на ДНК, излюпването и отглеждането на праисторическите гадинки отнема известно време, което може да бъде запълнено с някои важни неща по отношение развитието на парка.

В първите моменти от играта със сигурност може да се объркате какво по-напред трябва да се прави. За да избегнете това, е добре внимателно да следите постъпващата поща. В нея ще намерите важни предложения от вашите подчинени, известия за успешно извършени дейности, ценни препоръки и доклади от Ingen. Първоначално те ще ви ориентират в конкретните задачи, които следва да бъдат осъществени. Откритите вкаченелости могат и да се продават, но в началните етапи това не винаги е оправдано. След като се сдобиете с динозаври и построите базовата инфраструктура,

новият Jurassic Park вече може да отвори врати

Оттук нататък пред вас остава да усъвършенствате и разширявате създаденото. Както в повечето игри от жанра, така и тук ще се наложи да съобразявате доста неща. Това са задоволяването на специфичните изисквания на туристите, поддържането на парковата инфраструктура, грижа за здравето на динозаврите, изследователска дейност и справянето с кризисни ситуации.

Разнообразните атракции означават повече приходи.



Група тревопасни динозаври на водопой.

Другата игра в Operation Genesis е тотално екшън ориентирана. В поредица от мисии ще се наложи да изпълнявате интересни като идея, но нескопосани като изпълнение мисии. В тях ще карате високо проходима машина или ще летите с хеликоптер. Целите са различни и се състоят в снимане на динозаври като доказателство за тяхното съществуване, унищожаването на някои хищни, излезли извън контрол екземпляри, спасяването на други и така нататък. Придвижването из терена се извършва в перспектива от трето лице, а при пристъпването към конкретните действия като стрелба или снимане, тя преминава в първо лице. Всички мисии са твърде лесни и макар да са интригуващи и забавни като идея, бързо омръзват. За това допринася и безобразният контрол с мишката, който е истинско мъчение.

Графиката в Jurassic Park: Operation Genesis е на сравнително добро равнище. Моделите на динозаврите са детайлни, а движенията им са сравнително плавни. Всеки вид е различен по своя облик и има специфично поведение, благодарение на което няма начин да се объркате кой какъв е дори от голямо разстояние. Освен това приятно впечатление прави и фактът, че твърде различните по своите размери динозаври са представени в адекватни пропорции. Теренитe са изключително богати и прекрасно изглеждащи, а ефектите на водните басейни са наистина приятна гледка.

Звукът е изцяло в духа на оригиналния филм. Всеки от динозаврите издава специфичен звук, различен от този на другите видове. Най-интересното е, че те се променят в зависимост от това какво върши праисторическият звяр в момента. Музиката е твърде сходна с тази от филма, така че феновете на поредицата със сигурност ще останат доволни от този аспект от играта.

Jurassic Park: Operation Genesis ще трябва да премери сили с други популярни заглавия в жанра, но независимо от някои недостатъци, тя има своите достойнства, които няма начин да не се оценят от почитателите на икономическите симулации.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	7	8

Tom Clancy's Rainbow Six 3 Raven Shield

Завръщането на екипа "Rainbow"

■ Ubi Soft/Red Storm Entertainment ■ www.raven-shield.com ■ P3 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB Video ■ Тактически екшън ■ 2 CD

Преди броени дни излезе дългоочакваната трета част на "Rainbow Six" серията. Съвсем в духа на поредицата, тя се нарича "Raven Shield", и обещава да надмине всички очаквания.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

За тези, които не са играли предишните игри от поредицата, ще припомня някои факти. Преди повече от пет години базираната върху идеите на известния писател Том Кланси игра "Rainbow Six" видя бял свят. По-късно дори се превърна в родоначалник на цял жанр – тактически екшън от първо лице с максимална степен на реализъм. Много геймъри не успяха да оценят по достойнство заглавието, мърморейки неща от типа "Ама защо не си виждам оръжието ?" или "Не е честно, той ме уби с един изстрел". За щастие, други хора се зарадваха на това, и започнаха вдъхновено да играят. Около три години след това излезе и продължението на серията, носещо името "Rogue Spear". То беше базирано на същия енджин – собствена разработка на фирмата, но значително подобрен. Предлагаше много новости, а и разширяваше неимоверно възможностите за модифициране на играта. В резултат на това се появиха много на брой модове, както и цели три официални експанжъна. Графиката обаче започна да изглежда леко демоде, и явно от Red Storm Entertainment са усетили това. Изглежда не са мислили дълго, а направо са закупили правата върху последно поколение Unreal енджин (същият, който се използва и в друго тяхно заглавие – Tom Clancy's Splinter Cell). Благодарение на това, "Raven Shield" вече е на съвсем конкурентно ниво спрямо останалите игри.

Историята е следната – вие сте член на най-елитната антитерористична единица в света – отрядът "Rainbow". Съставен от бойци от различни националности, без значение от расата, религията, или пола им, и подчинен пряко на ООН. Когато дадена ситуация е прекалено трудна за овладяване от местната полиция или армия – викат вас. Няма медали или други почетни награди. Никой не ви споменава в медиите, защото никой не знае за вас. Всичко е свръхсекретно.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	8	9

Играта започва с няколко незначителни, на пръв поглед несвързани терористични акта в различни точки на света. Постепенно обаче започват да се забелязват отделни прилики в начина на действие или исканията на терористите. Кълбото започва да се разплита и в края на краищата се оказва, че става въпрос за изключително мащабен заговор, който трябва да предотвратите. Разбира се, излишно е да споменавам, че от това зависи ако не съдбата на света, то поне тази на огромен брой хора. Излизат наяве и отдавна забравени факти, свързани с нацистка Германия, и тайни общества. Въобще

историята е интересна и дълбока,

още повече, че не е съвсем ясна до самия край. В това отношение Raven Shield не отстъпва на предишните части от поредицата.

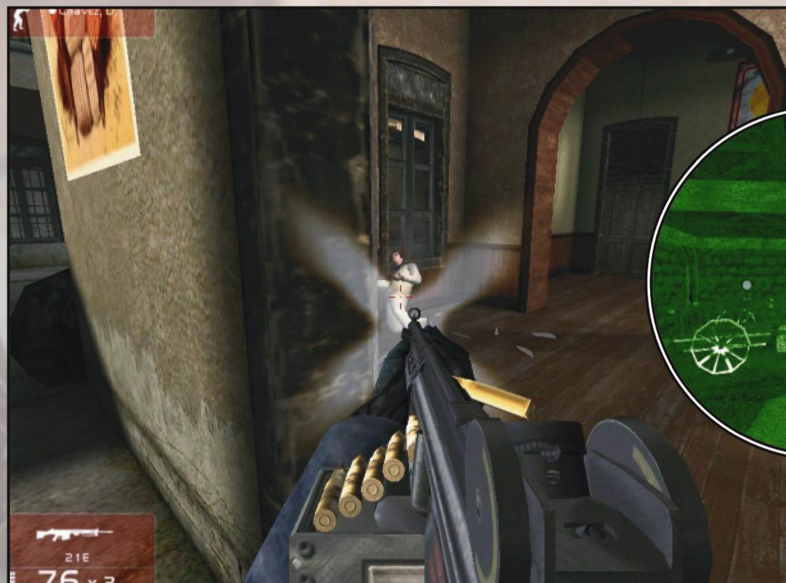
Тези, които вече имат опит с някоя от първите две игри, няма да имат никакви проблеми с ориентацията в интерфейса – той е запазен почти непроменен. Отново преди всяка мисия ви се обяснява в подробности каква е ситуацията. Освен сухите факти можете да научите и професионалното мнение на съветниците си – Джон Кларк и Кевин Суийни. Първият е специалист по тактиката (всъщност, според книгите



Още една бройка за мен.



Щурмуването на къща е неприятно.



Нахлуване в стил "Рамбо".



В очакване на сигнал "alpha".

на Том Кланси, той е и фактическият водач на екипа, и именно той носи кодовото име "Rainbow Six"), и ви дава ценни препоръки по отношение на подхода към задачата. Вторият пък обобщава "цялостната" картина до момента и предоставя полезна разузнавателна информация.

Следващият етап е може би найважният в играта. Трябва да се избере съставът на бойната група, както и на екипировката и въоръжението й. В отряд "Rainbow" влизат общо 29 души, разпределени според специалностите си – 15 щурмоваци, 5 снайперисти, 3 специалисти по експлозивите, 2 вещи в електрониката, и 4 разузнавачи. За всекиго от тях можете да прочете доста сериозно количество информация – биография, медицинско състояние, както и показателите му за различните умения. Те са общо 8 на брой, и включват неща като "assault", "stealth", и "leadership". Съобразявайки се с всичко това, вие трябва решите кои от бойците да вземете на конкретната мисия. Имайте предвид, че максималният им брой е осем, разпределени в максимум три групи – зелена, червена, и златна. От друга страна, във всяка група можете да имате не повече от четирима души.

Следва подбор на оборудването. По традиция

изборът е много голям

Всички оръжия са моделирани по образец на реално съществуващи такива. Разбира се, показателите им са донякъде изменени с цел по-добро балансиране на геймплея, но това е почти неизбежно в една игра. Общият им брой е цели 53, което е доста впечатляващо. Налице са картечни пистолети, снайперски пушки, щурмови пушки, и какво ли още не. Всяка една от тези "играчки" също има по няколко показателя, които да се прегледат. Някои оръжия са помощни, но с по-голям откат, други са с вграден заглушител, но по-трудни за носене и прицелване, и т.н. Новост тук е, че на всяко оръжие може да се сложи някакъв аксесоар – заглушител, разширен пълнител, или оптически прицел. На снайперските пушки пък може да се сложи и топлинен визьор. За съжаление няма възможност за комбиниране на различни надстройки.

Преминавате към тактическото планиране на мисията. Трябва да изготвите маршрутите за придвижване, както и да определите действията на бойците си. За мнозина именно този етап беше най-досадната част преди. Сега обаче е много по-лесно, а и разполагате с доста по-големи възможности. Всичко се свежда то това да разполагате отделните точки от маршрута на всяка група. Можете да определяте скоростта им на движение, поведението им (дали да атакуват противниците си или не, дали да се движат тихо и т.н.), както и да синхронизирате действията им чрез т.нар. "go-codes". Нова е и възможността да наблюдавате конкретни точки от картата от първо лице, както и да "проиграете" действията преди да се впуснете в самата авантюра. Върху този аспект е поработено доста, и старите фенове на серията ще го оценят по достойнство. А тези, на които не им се занимава

могат да използват готовите планове

и направо да се впуснат в действието.

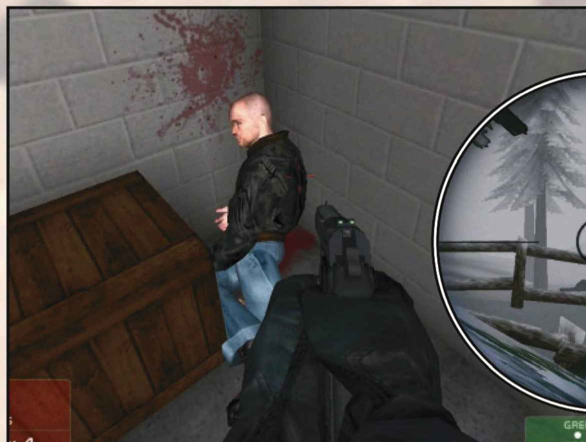
А явно вече е време да премина на него. В началото поемате водачеството на първия войник от първия отряд. Останалите от него реагират единствено на вашите заповеди, и ви следват навсякъде, без да предприемат самостоятелни акции. Освен ако не им наредите, разбира се. През това време другите два щурмови отряда (ако има такива) поемат по вече определените си маршрути. Нямате пряк контрол върху тях, освен ако се прехвърлите в друг персонаж. Можете да го правите без никакви ограничения – ако смените отряда си, предишният ви такъв продължава според плана, а новият спира и ви изчаква.

Единственият начин поне отчасти да повлияете върху останалите екипи е да стигнете до положение, което изисква някой от вече споменатите "go-codes". Ще дам за пример следната ситуацията – трябва да влезете в дадено помещение синхронизирано от две места. Отивате до едната врата, друг от вашите екипи застава пред втората и изчаква сигнала. Подавате такъв и едновременно с другарите си щурмувате стаята. Достатъчно просто като

RAVEN SHIELD ПРОЗА

Облян в студена пот, водачът на терористичния отряд стоеше в тъмния склад, заобиколен от най-верните си последователи. През последните няколко минути чуваше откъслечни изстрели навсякъде около себе си, и всеки път някой от другарите му спираше да докладва по радиостанцията. Сега обаче беше настъпила пълна тишина. Не за дълго... Две от вратите на помещението избухнаха навътре, и от разнеслия се дим изникнаха няколко черни силуета. Чу се приглушено свистене, и изведнъж всички останали терористи се свлякоха на земята. Водачът им се втурна ужасен към най-близкия изход, и изскочи навън. Яркото следобедно слънце за момент го заслепи, и той така и не видя проблясъка върху покрива на съседната сграда. Не чу и изстрела...





Почивай в мир.



Пистолетите са доста сигурно оръжие.

идея и същевременно ефективно. Освен това можете да давате конкретни заповеди на хората от своята група – например да се придвижат до дадена точка, или да отворят избрана от вас врата. Тези елементи донякъде напомнят на SWAT 3, макар че там бяха по-добре развити.

Задачите по време на мисиите се свеждат основно до спасяване на определен брой заложници и/или елиминиране на всички терористи на нивото. Но това не омръзва, защото ситуациите са достатъчно различни една от друга, а и почти всеки път има намесен някакъв нов елемент – например бомби, които трябва да обезвредите, или пък реагирате достатъчно бързо, за да попречите на убийството на цивилни или заложници. В друг случай пък трябва с един-единствен човек да се промъкнете във вилата на предполагаем терорист и да монтирате подслушвателни устройства в телефона и компютъра му. И всичко това – без да бъдете забелязани от охраната. Което не е много лесна задача, защото

изкуственият интелект понякога показва добра съобразителност

Е, не очаквайте някакви чудеса, а и като цяло терористите са относително предсказуеми. Но те, както и заложниците, си имат отделни индивидуалности – някои са по-страхливи от други, но пък са по-слаби стрелци. Трети са много търпеливи и могат да ви дебнат и изчакват да се покажете. Най-интересното е, че с лекота можете да промените тези им качества, защото са описани в съвсем прости текстови файлове.

Като графично оформление може би първата наистина голяма новост е, че

вече се виждат моделите на оръжията

в изглед от първо лице. Този елемент отсъстваше в предишните игри, и беше наистина сериозен недостатък. Е, изглежда преминаването към нов графичен енджин си е заслужавало, защото моделите са изключително детайлни и наистина радват окото. Освен това са и раздвижени много добре – анимациите при стрелба, смяна на пълнителите и т.н. са страхотни. Едната от големите ми критики в това отношение обаче е, че така и не е реализирано прицелването през мерниците на самите оръжия, както става във все повече от съвременните игри. Разработчиците признават, че са обмисляли такъв вариант, но са го махнали, защото според тях променял усещането от играта. Както и да е, това не е голям проблем.

За сметка на визията обаче оръжията се държат по малко неадекватен начин, особено в сравнение със старите части на поредицата. Почти е невъзможно да уцелите някого с картечен пистолет (както и с някои от другите пушкала), ако той е на повече от 20 метра от вас. Това може би е направено с цел подобро балансиране, но със сигурност не е реалистично. Е, да, ако успеете все пак да го уцелите – най-вероятно ще го свалите още с първия изстрел, но някак си усещането не е както трябва. По традиция в играта има и опция за автоматично прицелване във враговете, като тя вече може и да се регулира на три степени. Това определено ще помогне да начинаещите геймъри, които харесват играта, но им се струва прекалено трудна.

Друго нещо, което не е както трябва е, че куршумите не минават през стени и предмети, а само през врати. Да, това си има и своите предимства, но е крачка назад от идеята за максимален реализъм.

Останалата част от визията също е на много високо ниво. Текстурите са с висока разделителна способност, всички модели са загладени и без видими ръбове. За всички персонажи се използва и станалата популярна технология "ragdoll", т.е. реалистичното падане върху различни повърхности и т.н.

Дизайнът на нивата е добър, като пресъздадените локации определено приличат на извадени от реалния живот. Някои от тях имат специфични климатични условия – например мъгла, или пък валящ сняг. А като се прибави и това, че в снега всички оставят стъпки, и можете да проследите някого по тях – нещата стават още по-хубави.

Звуковите ефекти не отстъпват по нищо, и са на обичайно високото за игрите на Том Кланси ниво. Изстрелите от оръжията, гласовете на бойците от отряда ви, както и на терористите, са перфектни.

Разбира се, има възможност за

мултиплейър игра

Налични са доста сериозен брой режими – можете да играете в чист "deathmatch", или както е наречен тук – "adversarial". Друг вариант е да се разделите на отбори и да се сражавате един срещу друг, или пък да се биете заедно с приятелите срещу компютърните опоненти в "cooperative" режим.

Новото издание на Rainbow Six автоматично се превръща в играта, с която трябват да се сравняват всички излизащи заглавия на подобна тематика. Дългото чакане, поне според мен, си заслужаваше напълно. А като се има предвид и навикът на Red Storm Entertainment да пускат поне по 2-3 експанжъна за всеки свой продукт, се надявам в близкото бъдеще да се насладим и на такива.



Един съекипник ме зяпа.

MARINE SHARPSHOOTER

Moorhuhn с терористи

■ Jarhead Games/Groove Games ■ www.groovegames.com ■ PII 300, 64 MB RAM, 500 MB HDD, 8 MB Video ■ екшън ■ 1 CD

20 март, 9.30 сутринта – предстартово броене за раздаването на игрите за новия брой на PC Club.

9 часа 30 минути и 33 секунди – пред редакцията се заформя лют кеч за хитовите игри. Всеки иска да докопа най-сочното парче от пая и няма забранени хватки в тази надпревара.

11 часа 48 минути – авторът на тази статия, разтърквайки кървясалите си очи след унищожителен пиянски маратон, пристига в офиса и сънено пита шефа: "К'во има за мен!"

Шефът: "Marine Sharpshooter"

Авторът: "Това положително е някакво порно!"

Шефът: "Само това остана. Да беше дошъл порано."

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com





Ако се питате защо винаги пиша за такива чутовни бози, вече знаете, че това няма нищо общо с вродения ми мазохизъм, а единствено с моята анархистична натура, която ме възпрепятства да се доредя до по-свежите игрици. Принуден съм да се занимая с Marine Sharpshooter, поредния долнопробен, нискобюджетен екшън на Jarhead Games след Navy SEALs, който се опитва да намаже покрай т.нар. "война с тероризма". Влизате в ролята на елита на морските пехотинци, снайперист, горд американски герой, който живее със заблудата, че спомага за световния мир избивайки мюсюлмани. Разполагате само с три оръжия, за да възпрете пъклените кроежи на световния тероризъм – нож (напълно безполезен), патлак и снайперистка карабина. В първата секунда играта ми заприлича на нескопосан тактически екшън, а във втората – на лошо копие на Moorhuhn Jagd, обаче с терористи. Нали помните игрицата Moorhuhn, в която стреляте по прелитащи пилци – е, тук принципът е същият, само че стреляте със снайпер по преминаващи муджахидини. Основната разлика с култовата игра на Phenomedia е, че трябва да търсите картонените изрезки из нивата, но за сметка на това те щедро се курдисват винаги така, че да се максимално удобни за отстрел, точно като съвестни moorhuhn-и. Дали талибани или чеченци (приличащи на немски войници), всички тези злощастни създания щедро демонстрират своят Artificial Debility или накратко AD, който е с особено високи стойности за такъв тип игра. Нужна ви е голяма доза изобретателност и "късмет", за да се насадите на вражеските куршуми, които се сипят безцелно на безопасно за вас разстояние.

Единственото, което спъва прогреса ви, е вашият постоянен спътник (т.нар. spotter) – един безполезен и неартикулативен пън, който би трябвало да играе ролята на съгледвач, подсигуряващ периметъра със своя автомат M16. Проблемът е, че въпросната безмозъчна персона, независимо от зададените ви заповеди винаги се оказва в центъра на огневата линия и когато умре, трябва да заредите записана игра. Единственото, което ми се стори разумно спрямо моя спътник, е да му направя евтаназия и така да избавя това клето създание от виртуалните му мъки, а също и да прекратя собствените си, губейки безценното си време с тази игра.

Малко сухи факти: background-ите биха накарали дори Wolf 3D да изглежда като актуална игра, звуците и говорът изглеждат като директно извадени от някой филм по XXL. Единственият мистериозен факт около това осакатено чадо на gameиндустрията е, че е направено посредством LithTech Talon енджина. От друга страна, се сещам, че въпросната графична система и преди е била изнасилвана за подобни долнопробни сурогати.

Ако искате да си пуцате неангажиращо по мишени, бих ви препоръчал оригиналният Moorhuhn – той е много по-забавен, а отгоре на това и безплатен. Освен това точно днес не е времето, когато американският герой е особено на мода. Защо, по дяволите, не направят игра, в която можем да видим и другата гледна точка. Аз лично имам няколко блестящи идеи за възможни игри – например Kamikaze Bomber, Suicidal Commando или пък Fedayyeen Assassination Squad. Или защо пък не

Moorhuhn Bush, в която стреляте по летящи Бушовци и Ръмсфелдовци с каубойски шапки на главите

В долната част на екрана ще има градче, в което е събрано цялото семейство на Mr. President – с десния бутон на мишката хвърляте бомби по градчето и получавате бонуси за всеки убит цивилен. Забавно, а?!

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

Командосите отново в акция

■ Novalogic ■ www.novalogic.com ■ P 733, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ action ■ 1 CD

1993-та. Могадишу, Сомалия. Междуплеменни разпри, войни, глад и смърт... Под егидата на Обединените Нации е изпратен многонационален контингент от войски за да въдвори ред и подпомогне мирните жители. За тази операция не е много популярно да се говори по една съвсем проста причина – за пръв път прословутите сини каски се сблъскват с някаква по-сериозна съпротива... и си проличава истината. Слабо командване, слаба подготовка... и местните "милиции", зле въоръжени, необучени и недисциплинирани им нанасят тежки поражения.

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com



Подзаглавието на новата част от поредицата Delta Force е заимствано от едноименната книга и направения по нея филм Black Hawk Down, но общото свършва дотук. Книгата е написана по конкретен епизод от кампанията, докато играта предлага шестнадесет разнообразни мисии, имащи съвсем далечна и смътна връзка с реалните събития. Ще трябва да освобождавате заложници, да залавяте пленници, да превземате и унищожавате радиостанции, да взривявате складове с оръжие, да помагате на попаднали в беда отряди сини каски и да взривявате военна техника и дори цели мостове.

Още си спомням съвсем ясно как изглеждаше първата Delta Force. За направата ѝ производителите от Novalogic бяха използвали 3D-енджин за авиационни симулатори и резултатът беше превъзходно изобразено небе и облаци и много силно пикселизирана земна повърхност, предмети и хора. Верни на традицията производителите пак са използвали подобен енджин – но подобрението в графиката сега е астрономическо! Ако разгледате различните елементи на играта – превозни средства, модели на хора, оскъдната растителност и сградите, със сигурност ще намерите недостатъци и игри с по-добри графични постижения. Но като едно комбинирано цяло визията на Delta Force: Black Hawk Down е просто великолепна! Немалък принос за това имат и такива подробности като прашните облачета и хвърчащите малки камъчета когато куршум удари близо до вас, както и големите валма прах, вдигнати от перките на хеликоптерите или от гумите на камионите. Много впечатляващи са и експлозиите на взривените автомобили, както в хвърчащите във всички посоки димящи и горящи гуми. Великолепно впечатление правят и фонтаните, които картечните куршуми вдигат, когато стреляте по пясък – можете като на филм буквално да проследите как картечният ред се приближава към набелязаната жертва! А ако стреляте към стените, по мазилката остават дупки – но за сметка на това не можете да счупите стъклата на прозорците в малкото налични високи каменни здания :-)



Какво предлага играта като геймплей?

Вече споменах за single play кампанията от 16 разнообразни мисии. Естествено има и multiplayer – и тук за съжаление се появява едни от най-сериозните недостатъци! Въпреки традициите и въпреки предварителните обяви по неизвестни причини е отпаднала опцията за кооперативна игра – т.е. за отборно преиграване на single play мисиите. Добре поне че са останали "deathmatch" и "team deathmatch". Присъстват и някои други опции като "capture the flag" и "attack and defend". Едва ли ще има много желаещи да играят на "capture the flag", но "attack and









defend" изглежда като интересна алтернатива.

Голям е и наборът от разполагаеми оръжия, но за това малко по-късно; интерес и в соловата, и в мрежовата игра представлява възможността да се възползвате от различни превозни средства и най-вече от техните оръжия. Обикновено ще разполагате с избор между хеликоптер Black Hawk и HMMWV. Последното е официалното съкращение на леко брониран високопроходим джип с монтирана голямокалибрена картечница на покрива. По-често обаче в играта ще срещнете разговорното му наименование "humvee". А ако предпочитате пък разходката с хеликоптер, на ваше разположение ще бъдат два броя "minigun" от двата му борда. Ще намерите и цял куп други стационарни картечници, които в умели ръце са буквално опустошителни, особено като се има предвид, че всички те са с неограничен запас от боеприпаси. Това, което някои могат да го сметнат за недостатък, е, че не можете да управлявате самите превозни средства – те си се придвижват неумолимо по предварително зададените им маршрути. Използването на подобни екстри е доброволно при мрежовата игра, но ще се налага да го правите в почти всяка single play мисия – и трябва да ви кажа, че е много забавно, особено летенето в хеликоптера и стрелбата по подвижните мишени.

За разлика от най-предните части на Delta Force сега производителите са изоставили претенциите си за реалистичност и много мисии са до голяма степен чист екшън – особено ако използвате стационарна картечница и не трябва да пестите патроните. Колкото до запаса ви от боеприпаси за личното оръжие – във всяка мисия на потайни места ще намирате аптечки и сандъчета с патрони, така че обикновено мунициите ще са ви достатъчни. При мрежовата игра отново присъства станалият вече стандартен "medic", който обаче е безпомощен, ако сте простреляни в главата, ако сте се самоубили или сте жертва на friendly fire.

Наборът от налични оръжия е голям,

но те няма да ви бъдат достъпни във всички мисии. Разбира се присъстват леките картечници, снайперските карабини, картечният пистолет MP5 на Heckler & Koch (който май е единственото оръжие със заглушител) и няколко модела assault rifles. От последните най-често на разположение ще ви бъде CAR 15, включително модел с подцевна гранатохвъргачка. Зад това не много известно наименование се крие една модификация на M16, създадена през 1965 година. Модификацията е със скъсена цев и приклад и е била предназначена за специалните части и пилотите на самолети и хеликоптери. Оръжието веднага е изпробвано във виетнамската война и се оказало не особено удачно. Последвали няколко нови модела и така се стигнало до настоящата версия – любимо оръжие на отрядите SWAT. И ако някои все още се чудят за какво става въпрос – по-популярното име на CAR 15 в момента е... Colt Commando! Оръжието е снабдено с много слаба оптика, но е комплектовано и с лазерен прицел, който на единична стрелба на средни разстояния е извънредно полезен. В играта вашата CAR 15 ще бъде снабдена със стандартните пълнители с 30 патрона, но по принцип това оръжие може да използва всички пълнители на M16, включително специалните дискови пълнители Beta-C, побиращи цели 100 патрона!



Графика	9
Звук	9
Геймплей	8
Общо	8

Можете да загубите single play мисия по три начина – като ви убият, като загинат прекалено много цивилни и като загинат прекалено много войници от отряда ви. Това последното е особено досадно, тъй като е свързано с другия сериозен недостатък на играта – самоубийственото поведение и на врагове, и на съюзници. Нито веднъж не видях войниците от моя отряд да се прикриват, залягат или въобще да вземат каквито и да е предпазни мерки. Те просто тичат напред в цял ръст и стрелят. Тази тактика минава, когато противниците ви са въоръжени с AK-47, но е самоубийство срещу едрокалибрена картечница или гранатомет. Има мисии, които е много полесно да ги минете сам-самичък! На теория можете да давате команди на войниците от отряда ви, включително и да им наредите да стоят неподвижно... На практика мисиите изобилстват от много скриптирани събития, при които тези команди не действат и тогава често стават големи бъркотии. Една евентуално полезна тактика е да оставите отряда си далеч назад преди да е започнало скриптираното събитие. Така можете да спечелите 2-3 ценни секунди, през които да се опитате да отстраните някое досадно препятствие.

Въпреки някои пропуски и слабости Delta Force: Black Hawn Down си остава великолепна игра, задължителна за всички ветерани на поредицата и препоръчителна за всички, които харесват военни игри от подобен тип.

GALACTIC CIVILIZATIONS

Приятна игра за любителите на походови стратегии

■ Stardock Corporation ■ www.galciv.com ■ P 600, 64 MB RAM, 16 MB Video ■ походова стратегия ■ 1 CD

Чували ли сте за OS/2? Не и през последните няколко години, нали? OS/2 беше операционна система, създадена преди около десетина години от IBM с намерението да бъде съперник на Windows и да завладее пазара на 32-битови операционни системи. Не се наемам да фантазирам как би изглеждал светът на компютрите днес, ако опитът бе успешен. За известно време изглеждаше, че IBM има шансове. Специално за тази операционна система бяха разработени доста програмни продукти и известно количество игри. Сред тези игри бе и създаденият през 1994 г. предшественик на днешната Galactic Civilizations.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Какво ни предлага сега този съвременен римейк, почти десет години по-късно? Може би първо трябва да се напомни, че създателите на играта извадиха голям късмет с провала на така дългоочакваната Master of Orion III. И вниманието на феновете на подобни стратегии се насочи към следващото новопоявило се заглавие – Galactic Civilizations. Защото, честно казано, тази игра далеч не е върхът на сладоледа и в една сериозна конкуренция не би издържала – но поне за момента тя е по-добра от MoO 3 и за разлика от нея става за изиграване и е забавна... Но все пак това е римейк – и това, което е било хитово преди 10 години, вече не е достатъчно добро...

Да започнем от графиката – далеч от най-доброто за момента, но не е неприятно за гледане. Освен това при по-възловите събития получавате кратки 15-секундни клипчета, които спомагат за създаване на приятна атмосфера. Все пак може да се желае още много в това отношение, тъй като общото впечатление е, че нещата не са се подобрили кой знае колко в сравнение с 1994 г.



Често пъти се налага да направите избор между материални придобивки и репутация.



Следва най-важното – геймплеят. Това е типичната за жанра игра – изследвай, колонизирай, изобретявай, покорявай. Нека да започнем от самото начало – избор на стартови условия. За съжаление може да играете с една-единствена раса – хората. За този ограничен избор си има някакво сюжетно обяснение, но това едва ли ще ни замести липсващите възможности. Все пак имаме опция за известни промени на стартовите условия – можем да изберем между 6 политически партии и да разпределим 10 точки за различни преимущества. Трябва да се направи едно уточнение – това са точно "политически партии", а не форми на управление и за да се възползвате от техните преимущества, трябва "вашата" партия да е на власт – което не винаги става. Отделно всяка точка, разпределена за някакво преимущество дава 10% увеличение в съответната област. Допълнително при стартовите условия трябва да определите размера на галактиката и относителния брой на подходящите за заселване земи, след което може да преминете към избора на съперници.



Вашите съперници.

Освен вас в галактиката може да има до пет други цивилизации, като тук ясно си личат заимствания от други игри и един много популярен филм. От този екран се определя и степента на трудност и нещо интересно – показателят alignment. Направете една цивилизация "evil" и очаквайте многобройни военни конфликти, направете друга "good" и има шанс за по-дълготрайно мирно съществуване. Освен това имайте предвид, че освен тези основни раси в галактиката ще срещнете и някакъв брой "minor civilizations". Броят







им не е постоянно число – те могат да бъдат завоювани, но може да се появят и нови на тяхно място, включително в резултат на бунтове сред колониите на някоя от главните цивилизации.

Сега вече може да пристъпим към самата игра. Не можем да стигнем доникъде, ако не колонизираме нови планети. Това се извършва чрез познатите ни от други игри специализирани колонизаторски кораби, на които трябва предварително да качим някакво количество заселници. При самите планети обаче пак има особеност – всяка една от тях има някаква категория. Тя показва доколко е подходяща дадената планета за заселване. Колкото е по-голяма тази категория, толкова по-добре. Не е проблем да създадете колония на коя и да е планета, но за начало е

по-добре да се насочите към планети от категория поне 15

или по-висока. В самото начало освен наличния колонизаторски кораб ще разполагате и с едно друго чудо – "survey ship". Това е друга особеност на Galactic Civilizations, която и придава приятно разнообразие спрямо подобните игри. Из галактиката са пръснати немалък брой от така наречените аномалии. Поне в началото на играта те могат да се изследват единствено от специално екипираните и много скъпи "survey ships. Преимуществата, които ще получите чрез тях, са различни – някои се отнасят за цялата ви раса, а други само за конкретния "survey ship"; при всички положения обаче усилията си заслужават. Третата характерна особеност на галактическата карта е наличието на астероиди и други странни извънземни образувания. От тях можете да получавате ценни суровини или дори допълнителна производителност в дадена област. За да ги оползотворите обаче, ще имате нужда от друг скъп кораб – "constructor". Това е кораб за еднократно ползване, който служи за създаване на производствена база на конкретния астероид. Може да ъпгрейдвате вече създадена база с допълнителни кораби "constructors", увеличавайки значително производителността им.

Особености има и при планетарното производство и research. На първо място на всяка планета може едновременно да се извършват три дейности – research, военно строителство и "социално" строителство (тук влиза всичко свързано с развитието на самата планета). Всяка колония си има някакъв капацитет в тези три области. НО!!! За разлика от другите подобни игри това строителство и research не може да функционира без да се осигурят допълнително пари! Разбира се, пари са нужни и за покриване и на други разходи, така че на практика планетите ви много рядко ще функционират на 100% от възможностите си. Добре да заделяте и известен паричен резерв, който може да ви послужи за различни цели, включително и за мигновено (за един ход) завършване на дадено строителство.



Графика	7
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7

Основните източници на пари са данъците и търговията

За да развивате търговия трябва да сте изобретили определени технологии и освен това трябва да има цивилизация, с която да търгувате.

Няколко думи за изследователската дейност. Тук тя е "стандартна" и добре организирана. Разделена е на шест области, като интерфейсът е прегледен и лесен за работа. Не бива да пропускате обаче, че за успешен research освен капацитет ви трябва и сериозен разход на средства.

И сега за съжаление недостатъците. Като цяло в областта на изследването, колонизирането и развитието Galactic Civilizations е сполучлива игра. За съжаление не е така във военната област. Нямате никаква възможност да влияете върху конструкцията на корабите! Те си идват автоматично със съответното изобретение и със съответните параметри, които не могат да се променят и ъпгрейдват при последващи открития. Освен това независимо от наличните технологии всичко в битките се решава от три показателя – атака, защита и hit points, а самите битки приличат на бой между двама бабаити, които си разменят юмручни удари – единият удря, после другият удря, после пак първият и така докато един от двамата падне, т.е. докато се изчерпят наличните hit points на един от двата противоборстващи кораба. Единственото разнообразие в случая идва от това, че корабите (екипажите им) трупат experience points и качват нива със спечелването на битки и съответно повишават параметрите си.

На фона на MoO 3 новата Galactic Civilizations изглежда доста приятно и е интересна за изиграване – но е далеч от най-доброто в жанра и като цяло от нея лъха на усещане нискобюджетна игра, създадена от аматьори. Но ако сте любител на подобни походови стратегии, това все пак е заглавие, на което си струва да се обърне внимание.

Положението е напечено.



Истинска прелест за пироманите.





FW190-A4 разфасова американо-съветския "ураган".

IL-2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES

Най-добрият симулатор се завръща, по-блестящ от всякога

■ Maddox Games/Ubi Soft ■ www.il2sturmovik.com
■ P3 800, 256 MB RAM, 3D video ■ Симулатор ■ 2 CD

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles беше замислен като експанжън към може би най-добрия и реалистичен симулатор IL-2 Sturmovik. Скоро след започване на работата по разширението обаче става ясно, че никакъв експанжън няма да се получи. Просто защото по качество и количество, всичко във Forgotten Battles, превъзхожда поне два пъти своя предшественик.

Павел Панков
p_pankov@pcclub-bg.com

Сирените вият оглушително. Вият отчаяно. Тревога! Всички по самолетите! Към подредените на пистата и готови за излитане машини, се втурват забързано техните пилоти. В далечината на запад се виждат мъничките точици на приближаващите изтребители и бомбардировачи. С всяка секунда стават все по големи, а ревът на двигателите им заглушава сирените. Към този тътен се прибавя и шумът от току-що включените мотори на руските самолети, готвещи се за излитане. Сред хаоса от шумове, като трион се врязва отчетливото тракане на картечниците, сеещи смърт по беззащитните машини на земята. Един от самолетите в редицата избухва в пламъци, малко преди да потегли и задръства пистата. Налага се останалите зад него, да го обхождат, с което се губи още време, а опитните немски изтребители не се колебаят. Единственият руснак, вдигнал се във въздуха, скоро е свален. Още два от руските самолети успяват да спасят машините си и да ги понесат срещу врага. Но току-що излетелите самолети са бавни, и трудно набират височина. Така те стават лесна жертва добре позиционираните вражески изтребители. Съвсем скоро по летището остават само димящите отломки от някога прекрасните, летящи машини...

Графика	10
Звук	8
Геймплей	10
Общо	10

Всичко това не е моя измислица. То се е случило някога и се случва отново в IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles. Случва се още в първата мисия. И след това вече не може да се спрете.

Във FB е интегриран т.нар. генератор на Динамични Кампании. Такава кампания представлява серия от случайно генерирани мисии, които следват логическата последователност на военните събития, в зависимост от типа самолет и региона на бойните действия, който сте избрали. Разбира се, няма да можете да промените хода на войната, но това, което се случва в едната мисия, ще се отразява на следващите. Ако ви ранят, ще се наложи да пропуснете голяма част от военните действия и връщайки се в строя, можете да откриете коренно променена обстановка. В случай че в някоя мисия вашата част загуби много самолети, то в следващата ще се включат по-малко. Благодарение на всичко това на практика

броят на мисиите във FB става неограничен,

или поне ще са ви необходими няколко години, за да изиграете всичко. Освен руска и немска, ще можете да избирате още и между унгарска и финландска кампании. Пилотите на новите две нации, също както и предишните, говорят на родните си езици, така че всичко е автентично.

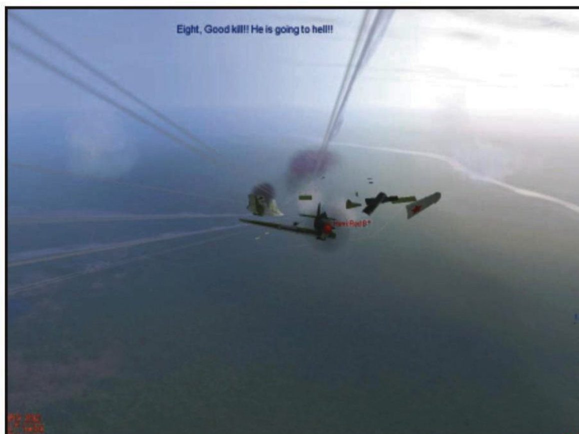
Броят на самолетите, на които мо-

же да летите във FB, надхвърля 80! Вероятно той ще нарасне още след излизането на първите patch-ове.

Относно физическите модели, FB отново е напред с материала. Много работа е извършена по експлозиите. Взривовете са акуратно изчислени и всяко парче от разлитащия се обект е с индивидуална траектория.

Изкуственият интелект е значително подобрен. Всички самолети плътно спазват формациите си и променят тактиката според ситуацията. Масова практика сред изтребителите е летенето по двойки. Тази система на летене е била широко прилагана през войната. Докато водещият самолет се занимава с отстраняването на вражеската съпротива, вторият в двойката наблюдава обстановката и следи за неговата безопасност. Освен това самолетите се разделят на няколко подгрупи, които летят на различна височина, което им позволява да се прикриват по-лесно един друг, както и да откриват вражеските самолети максимално бързо (всеки пилот от този период знае, че най-важно е да забележиш врага преди той теб).

Като допълнителна екстра се явява опростената и интегрирана система за сменяне на скиновете (боята, маркировката и различни означения по корпуса) на самолетите. За целта просто трябва да копирате файла в съответната директория и след това да изберете съответния скин от меню в играта. Сравнено с предишните мъки, необходими за постигането на същия резултат, това е огромен плюс. Още повече, че правенето на скинове е мания за много хора и в Интернет е пълно с тях. Друг бонус е възможността да поставите своя снимка в досието, което ви създава играта.



▲ Парчетиите се разлитат на всички страни.


▲ Един хубав скин за FW190.

Единственият недостатък на IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles в момента са

високите системни изисквания

При това минималните обявените далеч не са достатъчни за да можете да играете цялата игра. Ако искате да си пуснете някоя от Ленинградските кампании например, ще са ви нужни поне 500 MB RAM. Просто картата на този регион е толкова голяма, че гълта паметта с бясна скорост. В добавка, за да можете да се насладите на новата графика, е необходимо видеокартата ви да е поне GF 4. Като се има предвид колко много ви дава IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, нормално е и да иска много. Още повече, че можете да изпитате удоволствие от FB и на доста посредствена машина. Просто ще се лишите от някои красоти, но затова нищо не може да ви попречи да запалите мотора, да спуснете задкрилките и да се приготвите да бълвате огън срещу всичко, що има крила и витла...

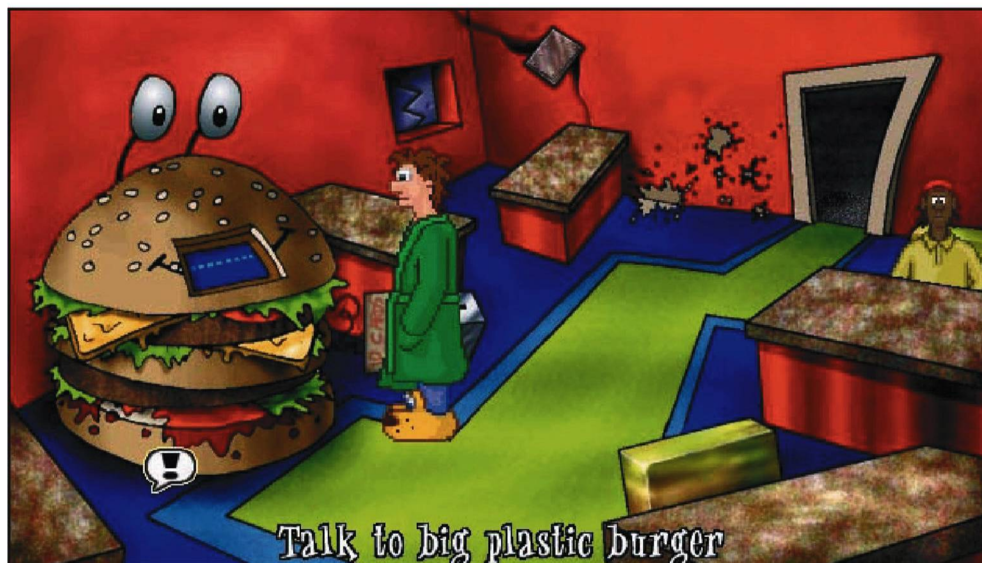
Out of Order

НА ДИСКА

■ Безплатните игри, представени в рубриката, както и още много интересни заглавия, ще намерите на CD/DVD към списанието

Има такова нещо като безплатен обяд и той понякога може да бъде същинско пиршество!

■ Hungry Software ■ www.hungrysoftware.com ■ куест



▲ Разговор с голям, пластмасов, механичен бургер – това не може да бъде нищо друго, освен куест.

Харесвам и играя с удоволствие практически всякакви компютърни игри, но никога не съм крил факта, че най-много си падам по т. нар. "point and click adventures", обикновено наричани в България просто "куестове" – може би по името на малко известната и много древна игра The Quest, която се играеше навремето на Apple II / Правец 8 компютрите. Но дори никога да не сте чували за нея, сигурно помните незабравимите шедьоври на компании като LucasArts или Sierra и съжалявате, че напоследък жанрът е крайно непопулярен сред разработчиците. Колкото и парадоксално да звучи, когато нещо хубаво не може да бъде купено с пари, понякога е съвсем лесно да се намери безплатно – оказа се, че на Free Games-сцената има немалко съвсем прилични куестове, а сред тях и един изумително добър...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Out of Order е разработвана цели три години, а създателят ѝ – Тим Фърниш, явно е от хората, които нямат нищо против идеята да се посветят съвсем безвъзмездно на един толкова времеемък и сериозен проект. Играта е базирана на разработения от автора скриптов енджин за куестове

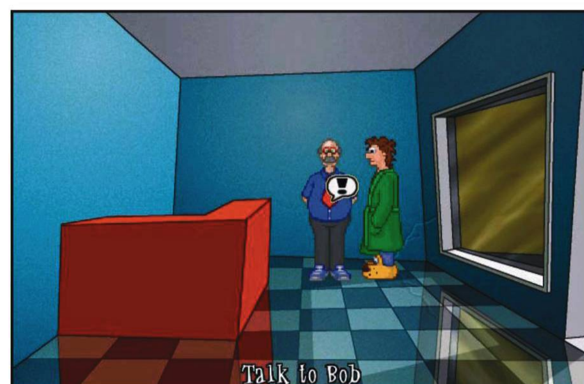
SLUDGE,

съкратено от Scripting Language for Unhindered Development of a Gaming Environment.

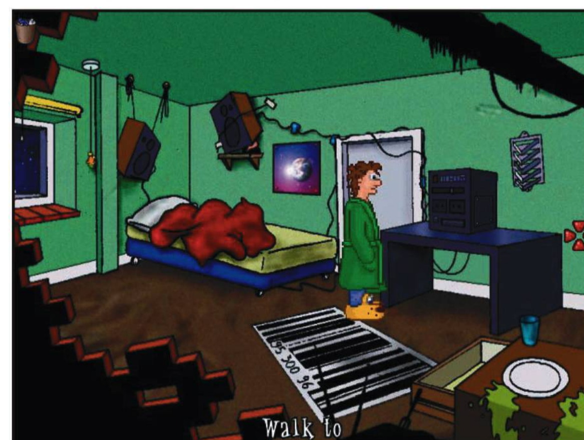
Преди да премина към краткото представяне на самата игра, ще отбележа радващия душата ми факт, че SLUDGE е предоставен за безплатен даунлоад на сайта www.hungrysoftware.com и с негова помощ в момента се разработват още няколко куеста от ентусиасти в различни държави (тук следват многозначителен поглед и сръгване в ребрата, отправени към всички нашенци, желаещи да се изявят като творци).

Out of Order е съвсем достоен за сравнение с някогашните големи хитове в жанра и на практика предлага всичко, за което ние, куестаджиите, сме си мечтали – интересен сюжет, свеж хумор, трудни загадки, приятна музика и графика... Вярно, могат да се открият някои съвсем дребни дефекти, като липсата на записан говор; несъвършенствата тук-там в декорите и дразнещата пикселизация на главния герой, когато той се покаже в едър план; но въпреки тях мога смело да заявя, че това е най-добрият безплатен куест, който аз съм играл. Тим Фърниш явно се е вдъхновявал от старите хитове на някогашните майстори в жанра – графиката е в шарен комиксов стил, носещ приятни спомени за LucasArts-ските Day of the Tentacle и Sam and Max Hit the Road, а идеята на интерфейса явно е заимствана от игрите на другия "динозавър" – Sierra.

Сякаш по традиция, главният герой в играта има почти непроизносимо смешновато име – Хърфърд Шчлицтинг и изглежда доста нелепо – а именно облечен с зелен халат и смешни домашни чехли. Сюжетът като цяло е хумористично-забавен и в началото прилича на абсурдна псевдо Sci-Fi комедия, а когато наближите края, с изненада ще откриете, че освен това е задълбочен и ви предлага интересни теми за размисъл. Изобщо няма да преразказвам историята, само ще ви посъветвам най-искрено да я видите със собствените си очи от началото до края. Предупреждавам ви отсега – Out of Order е сериозно предизвикателство и някои от загадките доста ще ви поизпотят, макар че абсолютно всички пъзели в крайна сметка са логични и няма такива, които се решават с налучкване. Уверен съм, че дори старите ветерани ще се затруднят поне на едно-две места, също както съм уверен, че точно това ще направи играта наистина увлекателна и интересна за тях.



▲ Това е вторият най... Не, всъщност това е НАЙ-ПРАЗНИЯТ магазин, който някога съм виждал



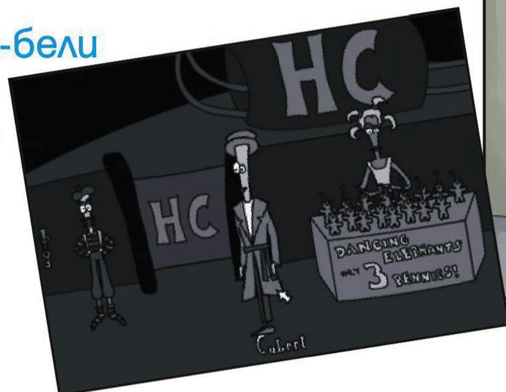
▲ В тази разхвърляна стаичка започва всичко...

Само един куест не стига...

Средновековни приключения, черно-бели извънземни и един странен Шекспир...

Из дебрите на интернет намерихме още няколко нови безплатни куеста, които макар и да не са на нивото на Out of Order, са правени с желание и заслужават поне няколко добри думи на страниците на списанието.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com





King's Quest II VGA

В брой 20-ти на PC Club ви представихме римейка на класическата игра на Sierra – King's Quest на Роберта Уилямс. Добрата новина е, че момчетата от фенската група Tierra вече успяха да възкресят и втората част от серията, като при това са се справили дори още по-добре. Сър Греъм отново е готов за подвизи, а тази серия от приключенията му, барабар с добавката за музика (която ще намерите на нашето DVD или сайта на Tierra), заема повече от 100 мегабайта дисково пространство...

Cubert Badbone, P.I.

Любопитен факт за тази простичка игра е, че тя е създадена от тийнейджърка, фенка на куестовете. Авторката е използвала енджинът SLUDGE на Out of Order. Действието се развива в извънземен свят, където мистериозен злодей отвлича човешките туристи – единственият, който може да го спре, е частният извънземен детектив Кълбърт Бедбоун. Играта е с черно-бяла графика, неприлично кратка и лесна, но въпреки това може да ви забавлява час-два.

Ozzie and the Quantum Playwright

В колежа на Ози се задава ужасна трагедия – театралното крило ще бъде разрушено, за бъде построена на негово място... библиотека за счетоводители?! Единственият шанс е великият Шекспир да пренесен от миналото с машината на времето, така че да докаже веднъж завинаги на разочароващото бъдеще, че театърът е по-велик от счетоводството... Имайте предвид, че играта е дразнещо кратка, също представената по-горе. Освен това героите често си променят рязко размерите, ходят по стените на стаите и през различни предмети, но това не е защото обладават суперсили, а поради бъгове в самоделния енджин...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	8

BLOODRAYNE™

■ Terminal Reality / Majesco
■ www.bloodrayne.com
■ Pentium 733, 128MB RAM
■ 3D action

Треперете гадове... BloodRayne е в града!

Без съмнение, вампирите от край време се радват на голяма популярност сред читатели, зрители и геймъри. За добро или за лошо през годините те са претърпели толкова модификации, та дори се стигна до обяснението, че са просто хора, заразени с вирус. През 1998 година New Line Cinema направиха един комиксов герой още по-популярен, като заснеха едноименния филм Blade, а 4 години по-късно и неговото продължение. По всичко личи, че формулата "полу-човек, полу-вампир, но изцяло супергерой (макар и малко нестандартен)" е повече от печеливша. Именно това е вдъхновило хората от Terminal Reality, които са решили да създадат игра, в която главната героиня е подобие на Blade, но рита 100 пъти повече задници от него.

КАКВО ТЕСТВАХМЕ

■ Настоящото представяне е подготвено по PlayStation 2 версията на BloodRayne и демото на PC версията. Финалната PC версия се чака в началото на месец май. В графично и игрово отношение играта е идентична на всички платформи.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Rayne (главната героиня) е агент от тайната организация Brimstone Society. Членовете на тази организация забелязват необикновените ѝ способности, някъде през 30-те години на миналия век, докато тя търси своя баща (вампир изнасилил майка ѝ), за да го убие. Организацията вижда голям потенциал у младата девойка и решава да я обучи, за да им помага в борбата с свръхестественото във всяка негова форма. Скоро те я превръщат в най-смъртоносния си агент и ѝ дават името BloodRayne.

BloodRayne съвсем не е оригинална игра. Историята е за голям злодей, който събира артефакти, с чиято помощ да завладее света. Главната героиня, както вече споменах, е клонинг на Blade, макар и с някои допълнителни способности. Враговете ѝ са нацисти, мутанти и вампири. Изброеното дотук, както и още доста неща, са клишета откъдето и да ги погледнете. Хубавото е, че всичко това не пречи на играта да бъде забавна, кървава и пълна с екшън.

Е, и от такива игри има нужда

От BloodRayne не бива да очаквате геймплей като в Tomb Raider и други подобни TPS-и. Няма да ви се налага да си напъвате мозъците в решаване на загадки или постоянно да търсите ключове, да бутате камъни и т.н. Единственият въпрос, който ще си задавате от време на време, ще е "Сега накъде?", а отговорът ще идва веднага щом погледнете компаса си. Разбира се, има и







друг вариант... ходете в посоката, в която има живи гадове и оставяйте само трупове след себе си:) За тази цел разполагате с набор от над 30 оръжия. Rayne може да държи по едно оръжие във всяка ръка, да носи още 4 други оръжия и да стреля по двама души едновременно. Трябва да призная, че самоприцелващата система, прави нещата доста лесни, особено срещу малко противници, но те не са толкова тъпи. Като усетят, че това, с което си имат работа, е прекалено силно за тях (т.е. почти винаги), веднага търсят подкрепление. Но дори и големият брой противници не може да компенсира напрежението, че зад някоя врата ви очакват двайсетина тежковъоръжени войници, а вие сте на малко кръв, просто защото минавайки през въпросната врата, ще видите двайсетина ходещи аптечки. Избирате си някого,

скоквате му на врата и неговата кръв пълни вашия health bar

Не мислете, че Rayne е беззащитна докато се храни. Можете спокойно да продължите да стреляте по останалите врагове, вярно, че е неудобно и по-малко ефективно, но ви уверявам, че, ако искате да оцелеете в мелетата, ще трябва да прекарвате дълго време със зъби забити във врата на някой нещастник. Това се прави по два начина – направо скачате върху жертвата или го придърпвате с харпун, елегантно го събаряте на земята (с ритник) и тогава е ясно какво следва. Вторият начин е доста приятна гледка, но има един съществен недостатък – докато пиете кръв, ставате неподвижна







мишена. Все пак има възможност да се откажете от храненето, когато поискате, но така жертвата ви остава жива и може да продължи да ви досажда. В повечето случаи няма да ви се налага да прекратявате пиенето на кръв, защото рядко противниците ще ви точат по-бързо кръвта отколкото вие смучете, а и така поне е сигурно, че враговете намаляват с един.

Харпунът освен за хранене може да се използва и само за придърпване на врага, след което може да го довършите с остриетата на двете ръце на Rayne. Всъщност, тези остриета са, може би, най-голямата атракция в играта. Благодарение на тях, кървавата баня се превръща в абсолютна касапница. Трябва да призная, че главната героиня си служи доста добре с тях, като ги комбинира в сложни движения, завъртания и скоци, с една дума – комбота.

От време на време кълцвате по някоя ръка, крак, глава, та дори и тотално разчленявате враговете си. Изобщо... радост за садистите. Но това не е единствената причина за използването им. Докато режете, кълцате и пасирате, ще пълните Bloodlust бар. Щом е пълен, можете да активирате Blood Rage режима, при който Rayne се движи много по бързо, нанася повече щети, добавя още комбота при използване на остриетата и увеличава шанса да разфасовате някого.

Освен оръжията BloodRayne разполага и със специални умения, които й помагат да оцелее. Едно от тях (Dilated Vision) е набиращият все по-голяма популярност сред игрите slow motion (или bullet time). Честно казано, това е може би най-доброто умение, с което разполага героинята. То ви дава възможност да избягвате куршуми и да се ориентирате от къде ви стрелят преди да е станало късно. Полезен е и при работа със сребърните остриета, тъй като Rayne е прекалено бърза (особено в Blood Rage режим) и не може да се насладите изцяло на движенията й.

Дългата употреба на Dilated Vision определено омръзва, но ще ви спаси задника, когато се налага. Друго специално умение е да виждате враговете си през стени, благодарение на Aura Vision. Внася известно удобство. Вярно, че това което виждате, не е нищо повече от цветни точки, но все пак е добре да знаете къде се намират противниците ви преди да скочите в мелето, което ви очаква в другата стая. Третото умение, Extruded Vision, ви дава възможност да гледате на далечни разстояния. Безполезно? Не, разбира се! Това е снайперът на агент BloodRayne. Едва ли ще го използвате често, но е хубаво, че го има. Като стигнете до последното ниво ще ме разберете:)

Единственото слабо място на полувампирката е водата,

която за нея е смъртоносна. Има я в много от нивата, за да направи живота ви по труден, но в общи линии не успява.

BloodRayne предлага над 40 нива, разделени на 3 епизода. В началото ще започнете приключението в Луизиана, което може да ви се стори скучно, тъй като повечето от уменията ви липсват. С напредването на играта ще получавате нови комбота, оръжия и vision режими. Реално веселбата е във втори и трети епизод от играта (Аржентина и Германия).



Графиката в играта е на очакваното добро ниво, имайки предвид, че е конзолен порт. Атмосферата, която са постигнали дизайнерите на нивата е наистина подтискаща и вампирски настроена. Не липсва и разнообразие сред пресъздадените местности, измежду които са блата, катедрали, порутени сгради и др. Самата главна героиня изглежда доста секси и си е направо чудно

защо нацистите искат да погубят такова парче

Макар на места музиката в играта да изглежда неподходяща, то в по-голямата си част музикалният съпровод е на ниво и спомага за добрата атмосфера, напрежение и динамика. Озвучаването на героите е повече от задоволително. Особено забавно е, когато Rayne успокоява поредната си жертва, че ще свърши бързо, или че няма да боли.

BloodRayne е забавление, което не трябва да се пропуска. В нея има за всекиго по нещо, а разочарованите ще са малко. Вярно, че авторите са крали идеи от къде ли не, но май точно това, че са събрали всички тези неща накуп, прави играта доста оригинална.

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION

Станете член на известния криминологичен екип!

■ 369 Interactive/UbiSoft ■ www.ubisoft.com
■ P2 266 MHz, 64 MB RAM, 4 MB 3D Video ■ Adventure ■ 3 CD

От няколко месеца по Нова телевизия се излъчва поредицата CSI: Crime Scene Investigation ("От местопрестъплението"), който стои вече години наред в челната десятка на най-гледаните сериали в световен мащаб. Дали обаче качествата на играта с марка CSI са също толкова безспорни?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

CSI – в нея вие сте новак в криминологията на Лас Вегас и трябва да докажете уменията си да разкривате престъпления, за да се задържите на работа.

Случаите (или епизодите) са общо пет на брой и не можете да избирате реда, в който да ги разследвате. Първата е своеобразен tutorial, в който блестящият ум на CSI – Гил Грисъм, ви помага да навлезете в същността на професията, а приятна на глас мадама ви запознава иззад кадър с интерфейса и част от наличните ви джаджи. Самите случаи са писани от създателя на сериала – в първата търсите нападателя на млада жена, намерена мъртва в хотелска стая, във втората търсите подпалвач, опожарил офиса на авиоинженер, в третата тръгвате по следите на убиец на полицай, в четвъртата проследявате заплашително обаждане по телефона, за да откриете труп във варел, а с петата вече бетонирате мястото си на криминолог в екипа.

Във всеки епизод имате по един партньор

Вече споменах за Грисъм, а останалите ви съекипници са Уорик Браун, Ник Стоукс, Катрин Уилоус и Сара. Актьорите от шоуто са озвучавали компютърните си копия, но това едва ли е от значение за българските фенове, тъй като сериалът у нас е дублиран. Поне аз много се изненадах от истинския мекушав глас на Уилям Питърсън (Грисъм) и откровено дразнещия на Джорджа Фокс (Сара). Тук е мястото за комплимент на българските озвучаващи артисти! Както и да е, във всеки един момент можете да се обръщате към прикачения ви колега с различни въпроси. Например, можете да ги питате какво да правите с дадена улика, къде още биха могли да се открият следи от престъпниците и т.н. Имайте предвид, че колкото по-често търсите помощ, толкова по-ниска ще е крайната оценка за работата ви. Не че е от особено значение за играта, но трябва да го знаете, ако искате да се гордеете с постигнатото със собствени сили.

Морга, лаборатория и полицейски офис

Това са трите места, между които кръстосвате по време на разследването си. Доктор Робинс от моргата ви информира за причините и времето на смъртта, в лабораторията Грег Сандърс прави анализ на веществени доказателства и ДНК, а капитан Брас вади досиетата на заподозрените, вика ги разпит, или ви дава разрешения за обиск.



Някои заподозрени са склонни да сътрудничат, но това не значи, че ще ви пуснат в дома си без заповед за обиск.



Гил Грисъм и Катрин Уилоус са ветераните в CSI.



Преди да повикате заподозрян на разпит трябва да представите на Брас достатъчно солидни основания.



Лаборантът Грег, микроскопът и компютърът са ключови за минаването на всяка от мисиите.

Графика	9
Звук	7
Геймплей	7
Общо	6

Интерфейсът е един от най-добрите в жанра. Само с натискането на един бутон се озовавате на едно от трите места, описани в горния абзац, което за разлика от много други куестове пести времето от разните му там междинни и излишни анимации. Уредите за търсене и събиране на улики са разпределени прегледно в две категории, имате меню за доказателствата и едно за различни адреси – на местопрестъплението, на заподозрените, на свидетелите и прочее.

Графиката е прилична, но има един голям проблем – състои се от статични изображения във формат PNG и JPG, филмчетата са QuickTime MOV, а диалозите обикновени WAV-чета. С други думи можете да си ги пускате и извън играта напълно безпрепятствено. Това е недопустимо за куестове, тъй като дори без солюшъни и чийтове можете да видите къде и какво сте пропуснали да направите, та дори да изгледате финалните анимации и така да разкриете с измама убийците.

Последното нямаше да е чак такава драма, ако играта беше подълга отколкото е в действителност. Без никакви усилия и шмекерии можете да приключите с петте разследвания в рамките на половин ден. Това може да не е проблем за феновете на сериала (включвам и себе си в тази група), които искат да разкриват за удоволствие престъпления редом с любимите си герои, но за повечето куестаджии CSI ще остане повърхностна и твърде кратка игра.

Cabela's 4x4 OFF-ROAD Adventure 3

Джипове, екстремни трасета и още нещо...

- Fun Labs/Activision
- www.activisionvalue.com
- P2 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB Video
- Racing
- 1 CD



Напред към изпълнение на поредната задача.



И най-добрите шофьори понякога завършват така.

Off-Road ралитата са един от спортовете, за които се изискват доста пари, железни нерви и добри технически умения. В тези състезания всичко е възможно. Няма писти, няма ограничения, няма и правила. В битката с невероятно трудните препятствия може да разчитате единствено на себе си и своята машина.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Изцяло в духа на добрата Off-Road традиция е изпълнено поредното издание на една от най-интересните игри в жанра. Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3 предлага изживявания, които трудно ще намерите някъде другаде. По принцип игрите от този тип не могат да се похвалят с популярността на F1-състезанията или лъскавите надпревари в стила на NFS. Наистина тук високи скорости няма. Липсва и безмозъчното натискане на газта до ламарината. Off-Road ралитата предполагат коренно различно отношение към автомобила и трасето. За да се справите в игра от този вид, трябва да сте наясно с няколко неща. Може би най-важното от тях е добрата ориентация. Тук картите са огромни. Пътища няма и за да не се загубите, ще се наложи да се ориентирате по приборите. За целта на разположение ще имате GPS-система и компас. Те ще ви информират за местоположението ви по трасето. Отбелязани са по-важните места. В началото само известна част от картата е видима, но с повишаването на уменията ви тя ще се отваря все повече. Със сини точки на вашия GPS навигатор са отбелязани местата, където може да получите нови задачи или поръчки, с жълто са маркирани магазините и бензиностанциите, а с бяло така нареченият гараж. В ориентацията от голяма полза е компасът, с чиято помощ ще определяте вярната посока на движение.

Всички автомобили в Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 3 са високо проходими. Първите достъпни модели не са нищо особено, но с малко инвестиции могат да се обновят и усъвършенстват. Ако разполагате с достатъчно средства, е възможно да се сдобиете с нова машина, но за целта ще трябва доста добре да се справите със изпълнението на задачите в играта.

От огромно значение за успешното изпълнение на задачите е и стратегията. Тъй като трасетата са пресечени, с големи наклони, водни препятствия, камъни и какво ли още не, е необходимо да се кара внимателно и предпазливо да се избира най-безопасният маршрут. Иначе

опасностите и рисковете са много

Едно преобръщане, сблъсък с висока скорост или потъване в река би могло да означава край на играта и връщане за ремонт. Безаварийното шофиране е важно и поради факта, че високопроходимата ви машина се разваля, а всяка поправка струва пари. А като стана дума за пари, в началото ще имате на разположение известна сума. Нейният размер зависи от опита на шофьора, който ще изберете. Опитът и качествата се определят по няколко показатели. Те са общо седем и засягат уменията за шофиране, проучване, откриване, навигация, издръжливост, механика и лов.

Не бързайте да се учудвате каква е тази работа с лова, защото CORA 3 не е само Off-Road рали, а също така ловен симулатор. Ако разполагате с достатъчно пари, можете да си купите пушка (струва безобразните $400) и патрони, а след това да изпълнявате някои задачи в тази връзка. За да използвате пушката, трябва да слезете от колата. Когато направите това, играта започва силно да наподобява класически FPS, само че с доста ловен привкус.

Успешното изпълнение на всяка задача носи приходи. Веднага след старта мисиите са напълно елементарни и в повечето случаи са нещо от рода на: "Може ли да ме закараш до фермата на дядо ми?", "Нещо май е станало с карбуратора, можеш ли да помогнеш?" и други. За услуги от подобен тип е логично и възнаграждението да не е кой знае какво, но като начало е повече от достатъчно и с тези пари може да поправите някой счупен фар или да

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	9

Downtown RUN

Среднощно препускане със супер-автомобили

■ Ubi Soft
■ www.ubi.com
■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video
■ racing ■ 1 CD



▲ Може да съм четвърти, но със стил.



▲ Моят VW Beetle не е най-добрия избор за това състезание.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	5	8	7

Понякога се чудя какво ли още би могло да се измисли в PC-ралитата. От доста време ми се искаше за PC да се появи нещо като убийствения PS2-хит Gran Turismo. Когато видях първите картинки от новото заглавие на Ubi Soft, си казах: „Това ще е!“. Когато пуснах играта, истината се оказа друга…

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Ако никога не бях виждал безспорно култови игри като NFS или GT, сигурно творението на Ubi Soft щеше да ми хареса много. В конкретния случай вероятно най-зарадвани ще останат феновете на Game Cube, които ще се сдобият с едно наистина прилично екшън-рали за иначе посредствената конзола. За съжаление в света на PC-игрите, където качествените заглавия не са едно и две, не смятам, че Downtown Run може да впечатли с каквото и да е било.

Вероятно най-сериозното достойнство в този подчертано аркаден рейсър е геймплея. Макар че за реализъм не може да става дума, в играта има някои атрактивни елементи и хрумвания, които заслужават внимание. Авторите са успели да съберат в едно лъскави автомобили, динамика и впечатляващо разнообразие от различни игрови варианти. На пръв поглед включените марки коли звучат интригуващо. Audi, Saab, VW, Peugeot, Renault, Mitsubishi и някои култови модели на Ford, наистина грабват вниманието, но когато пуснете играта ще установите, че общият брой на колите е само 12. В началото достъпни са единствено Пежо 307 и новото издание на легендарния „бръмбар“ на Фолксваген. За да „отключите“ останалите возила ще трябва да „въртнете“ доста обиколки докато натрупате достатъчно количество Prestige Points. Тези точки се събират по два начина. Първият е стилът на каране. Под този странен термин създателите разбират няколко неща, като най-важното от тях е да внимавате с катастрофите. Колкото по-малко сблъсъци – толкова повече точки. Бонус може да получите и за някои специфични майсторлъци в шофирането като безаварийното влизане с висока скорост в завои и други. Вторият начин за трупане на точки е успешното използване на различните power-ups, които ще срещате по пистите. Именно тук е една от сериозните недомислици в играта. Мисля си, че въвеждането на power-ups е значително по-подходящо за футуристичните ралита, отколкото за състезанията с истински автомобили, но явно създателите на Downtown Run са на друго мнение.



▼ Броня до броня с полицейската кола. Кой ли ще надделее?

Иначе въпросните Power-ups са общо 12 и като предназначение са защитни, нападателни, подобряващи показателите на автомобила и възстановяващи го от повреди. Ако получите поражение от чужд нападателен Power-up – губите точки, ако поразите противник – печелите.

Игровите варианти са изключително разнообразни. Освен познатите Quick Race, Championship, Count Down и Time Attack, тук ще намерите и някои интересни хрумвания. Сред тях си струва да се отбележи Chase, което представлява преследване с полицейски коли. Най-забавното в случая е, че вие също ще можете да залагате капани на преследвачите. Сред специалните игрови варианти присъства Sudden Death, в който няма да имате право на възстановяващи и защитни Power-ups. А това означава изключително прецизно, предпазливо и майсторско шофиране. В последната група състезания влиза Bet Race. В тази надпревара ще имате възможността да залагате и да печелите точки.

Графиката в Downtown Run е на поносимо равнище, но е далеч от постиженията на еталоните в жанра. Моделите на автомобилите на пръв поглед хващат окото, но същото не може да се каже за пистите и пейзажите около тях. Най-голямо е разочарованието от звуковото оформление. Звукът на двигателите няма нищо общо с истината, а в определени моменти, особено ако около вас няма други автомобили, настъпва пълна тишина.

Frogger Beyond

Легендарният жабок си възвръща старата слава

■ Konami ■ www.konami.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ arcade ■ 2 CD



▲ Повечето игрово време ще прекарате във въздуха.



▲ Играта предлага и минизагадки. В случая трябва да стъпите върху правилната плочка, за да получите достъп до скритите бонуси.



Frogger винаги е бил една от запазените марки за добри платформени екшъни. След издънката Frogger: The Great Quest моята вяра в поредицата бе леко разклатена, но ето че Konami явно са си взели бележка от провала на предишната им игра и отново радват геймърите със забавните приключения на симпатичния жабок.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

ИСТОРИЯ НА FROGGER

■ Първата игра с Frogger се появява като аркаден автомат в началото на 80-те години на миналия век. Оригиналът в продължение на няколко години е сред най-популярните автомати по залите, а играта се появява за практически всички видове компютри и конзоли. Преди няколко години Konami се присетиха отново за легендарната игра и започнаха да правят най-различни 3D-версии на Frogger за конзолите от ново поколение и PC.

Във Frogger Beyond вие, както може и да се очаква, за пореден път имате възможност да се изживеете като жаба, която трябва да преживее десетки приключения, за да стигне до щастливия финал на играта. В случая нашето жабче има рожден ден. Предвид че само това трудно може да бъде повод за цяла игра Konami са добавили обстоятелството, че Frogger навършва пълнолетие. Според ритуалите на жабешкия народ на тази светла дата жабокът за първи път се среща очи в очи със старейшините. Същите използват случая, за да поставят Frogger пред куп изпитания. Всеки един от седемте старейшини отговаря за цял един свят и така се получават седемте свята, които ви предстои да откриете. Самите светове пък от своя страна са разделени на по няколко нива. Така в крайна сметка Frogger Beyond предлага около 30 разнообразни нива, които ще ви забавляват поне няколко дни.

А за забавлението хората от Konami този път действително са се погрижили. За разлика от пълното разочарование Frogger: The Great Quest, новата игра предлага всичко, което може да зарадва феновете на платформените екшъни.

Графика
7
Звук
8
Геймплей
8
Общо
8

Нивата са шарени и добре нарисувани,

противниците също са забавни и много на брой. Техният интелект клони към нулата, но това в интерес на истината при този тип игри няма никакво практическо значение. Нашият герой пък от своя страна освен че може весело да подскача напред-назад има и няколко специални умения. Едно от тях е неговият жабешки език, с който можете да ловите специални мушички. Те пък от своя страна ви дават по един допълнителен живот. Освен това из нивата има разпръснати златни монети, които можете да събирате и после на воля да похарчите в магазинчето за power-up-и. Те са общо 3 на брой и ви превръщат временно в

истинска супержаба

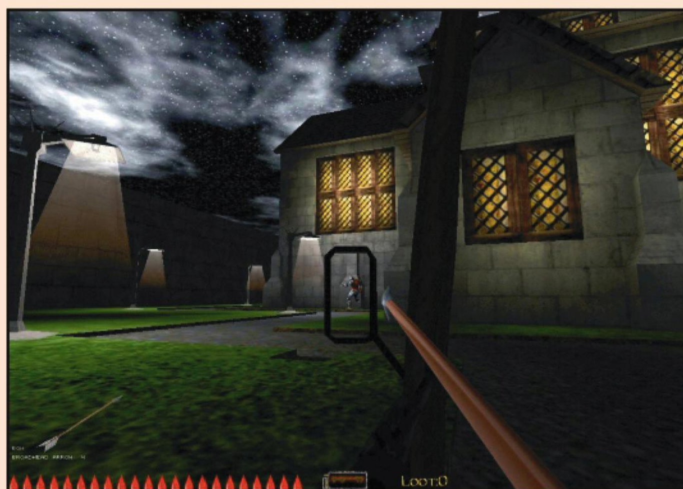
Срещу 25 монети можете да се сдобиете с екстра, която ви превръща в конкурент на Speedy Gonzales, за 50 езикът ви временно добива по-голям обхват, за 80 получавате възможност да минавате през противниците, а срещу 100 можете да си купите още един живот. Последната опция въобще не е за пренебрегване, защото във Frogger Beyond ще умирате често! Моят най-настойчив съвет е преди да почнете играта да си вземете максимално разрешените 7 живота, защото в противен случай рискувате твърде скоро да се отчаете. Сред като умрете можете без проблем да продължите откъдето сте били, но губите всички събрани до момента монети и други екстри, така че този вариант не е особено изгоден.

Изпълнението на играта е прекрасно. Освен шарената графика ви очаква и изключително приятна музика, която пасва идеално към съответните нива. Въобще отвсякъде си личи, че Frogger Beyond е правен с любов. В не по-малка степен обаче си личи и конзолният произход на играта. Записването е възможно само между нивата, а управлението на жабата без джойпад е леко досадно мероприятие. Гордите собственици на този геймърски аксесоар обаче ще могат в пълна степен да се насладят на един от най-приятните платформени екшъни в последно време, който може спокойно да конкурира дори еталона Rayman 3: Hoodlum Havoc, който ви представихме в предишния брой на списанието. Ако си падате по този тип игри, Frogger Beyond е едно от задължителните заглавия за вашата колекция.

Unreal Tournament Thievery

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	7	9	9

www.thieveryut.com



Лъкът си има и прицел.



Носейки труп на рамо.

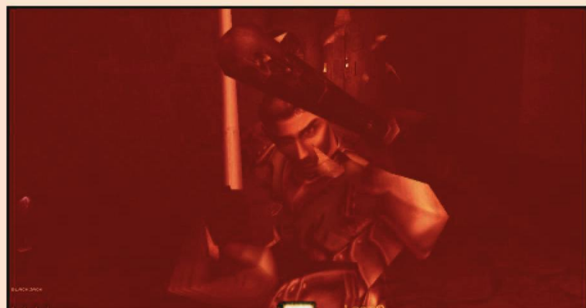
Кой ли не е играл на някоя от двете части на легендарната Thief? Времето обаче си лети и игрите остаряват. Освен това голям недостатък на тази поредица беше липсата на мултиплейър. Явно и други хора мислят същото, защото се ражда проектът "Thievery" – модификация на Unreal Tournament (не UT2003).

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Реализирана е солова игра, която до голяма степен наподобява оригиналната серия. Вие сте самотен крадец и трябва да се промъкнете покрай голям брой стражи, за да се доберете до различни ценности – съкровища, бижута, пари, артефакти, и др. Разполагате с т.нар. lightgem, който ви показва доколко сте прикрити в сенките. Колкото е по-тъмен – толкова повече се сливате с тъмнината.

Основното ви оръжие е blackjack – т.е. малка бухалка, с която можете да просвате пазачите в несвяст. Можете да си купите и меч за по-разгорещените мелета. Не бива да забравяте обаче, че ако ви се наложи да го използвате, значи не сте направили нещо както трябва. Враговете ви имат добри брони и по-сериозни оръжия, да не говорим, че ви превъзхождат по брой, така че пряката конфронтация е безсмислена.

Неприятна схватка.



Най-универсалният ви инструмент обаче е обикновен лък

Имате обикновени стрели, както и специални такива. Например "водна" стрела, която гаси факлите и обезврежда "whistler traps" – много неприятни капани, които издават свирещ звук при доближаването им от крадец. Друг вариант е vine arrow, която е закачена за въже – с нейна помощ можете да се катерите по стени и повърхности. Има и moss arrow, която покрива дадена повърхност с гъст мъх, и заглушава стъпките ви, или пък crack arrow, която зашеметява пазачите за известно време.

Можете да използвате и различни potion-и – за скорост, невидимост, по-дълго дишане под вода и т.н. Притежавате комплект шперцове, които освен това служат и за обезвреждане на мини (противниците ви могат да слагат такива). Въобще по-голямата част от арсенала ви е ориентирана към тихото промъкване и доброто прикритие, а не към открития бой.

Съвсем различно е положението от другата страна. Пазачите са повече на брой, движат се по-бавно, но са по-силни. Те също разполагат с мечове, но вместо blackjack имат тежък боздуган, който е по-ефективен. Не притежават lightgem и не могат да се крият в сенки, но в края на краищата това не им е и нужно. Вместо лъкове имат арбалети, които вършат практически същата работа. Могат да си купуват каски, които правят зашеметяването им с бухалка доста по-трудно. Разполагат и с вече споменатите "whistler trap"-ове, мини, както и caltrops – малки шипове, които да разхвърлят на различни места из нивото. Тъй като са обути със тежки ботуши, пазачите нямат проблем да минават върху тях, но единственият начин крадец да направи това е да изстреля стрела с мъх отгоре им.

Като говорим за стрели – изборът на такива за арбалет не е голям. Има нормални стрели, парализиращи, "tag bolts", които осветяват дадено място. Можете и направо да ги забиете в някой крадец, и дори да не го убиете, той няма да може да се скрие пак в сенките.

В мултиплейър режим можете да изберете към кой от двата отбора да се присъедините. В течение на играта печелите пари, с които си купувате някои от описаните по-горе оръжия и предмети. Геймплеят е наистина доста атрактивен и нетипичен, да не говорим, че изисква наистина добро сработване в отбора. Пазачите трябва да имат добра комуникация помежду си, както и да разпределят на всички ключови места по нивото. Крадците пък трябва да разузнаят внимателно всичко, и постоянно да създават диверсии от различни точки, докато накрая успеят да се промъкнат отнякъде.

Графиката е отлична, като се има предвид, че разработката на мода е в ранен стадий. Детайлите са изпипани, и единствено движенията по време на бой не са много приятни за окото. Звуковите ефекти също са на добро ниво. Препоръчвам този мод на всички.

Unreal Tournament 2003 EPIC BONUS PACK

Безплатна добавка, която би могла да мине за платен експанжън

■ Epic/Digital Extremes/Atario ■ www.unrealtournament2003.com
■ Unreal Tournament 2003 v. 2199 ■ на CD/DVD 31



В новия режим Invasion екипно трябва да спрете настъплението на тумби извънземни гадини, идващи от първия Unreal. Илюстрацията е от картата Crash.

Преди два месеца първите разработчици на Unreal Tournament 2003, Digital Extremes, пуснаха първия бонус пакет с четири карти (на диск 2, брой 29). Втората безплатна добавка, този път от Epic Games, съдържа не само повече карти, но и много други новости, които заслужават да им се обърне специално внимание.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Спецификата на компютърния гейминг е такава, че позволява поддръжка на игрите, каквато не е напълно възможна дори при новото поколение конзоли. Възможността да си инсталирате допълнително качествено съдържание не трябва да се пропуска, а що се отнася до профилираната преса, тя не бива да пропуска да отразява и да се опитва да популяризира тези безплатни експанжъни. Вторият Bonus Pack за UT 2003 е нещо повече от колекция карти и ако идваше от друга фирма, вероятно щеше да се продава в магазините, както повечето комерсиални add-ons.

Кое прави Bonus Pack-a на Epic специален?

Първият пакет на Digital Extremes предлагаше 4 карти. Те всъщност не бяха нови, а такива, които по непонятни причини първоначално не бяха включени в играта, въпреки че снимките от тях бяха първите "доказателства" за съществуването на UT 2003. В пакета на Epic нивата са 10 – 6 за deathmatch, 2 за capture the flag, 1 за domination и 1 за режим bombing run – при това чисто нови, или поне такива, каквито не сме виждали под никаква форма досега. Половината от тях не излизат от типично футуристичния стил на играта, но другите определено изпъкват като нестандартни – например, в една екшънът се вихри в построен изцяло от лед замък, а в друга се борите да оцелеете на фона на арена, оформена от ръждясало желязо за скраб.

Картите съвсем не са всичко!

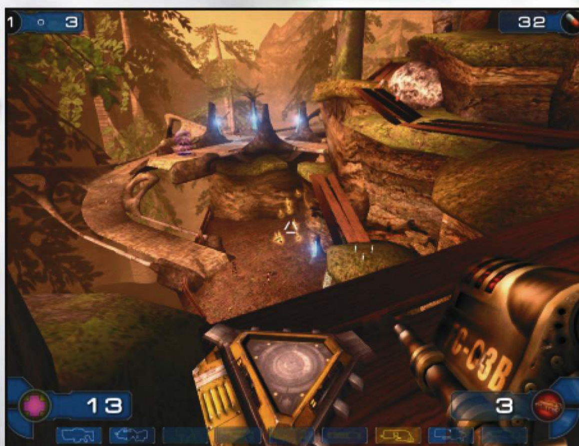
3 нови режима за игра

Mutant: Играчът, който направи първия frag става мутант. Като такъв той получава всички оръжия, куп муниции, както и способностите, който нормално има само след изпълнение на адреналиновите комбота. За сметка на терминаторските придобивки здравето на мутанта бавно намалява и единственият начин да го възстанови е да продължава с фрагването. Целта на всеки от останалите играчи е да утрепе мутанта и по този начин самият той да се превърне в такъв.

Ако имате най-малко точки, ви се лепва титлата BottomFeeder (най-долното звено на хранителната пирамида). Тогава можете да стреляте по всеки опонент, не само мутанта, докато някой друг остане с най-малко точки и заеме непрестижното ви място.

Last Man Standing: Играчите възвръщат енергията си като фрагват противниците. Ако някой избере да стои на едно място и оттам да стреля със снайпера, местонахождението му се отбелязва на дисплеите на враговете и те могат да го накажат.

Invasion: В този отборен режим чудовищата от първия Unreal връхлитат на вълни, а вашата задача като екип е да ги спрете. Ако загинете, не можете да продължите играта, докато екипът ви не очисти всяка гадина от настоящата вълна.



На CD/DVD към този брой ще откриете 13 карти с комерсиално качество, правени от фенове.

Коментари за коментарите

Много фенове на UT 2003 не харесаха гласа на коментатора. За тях в бонус пакета има три нови – Evil (мъжки, зловещ), Female (женски, нормален), Aroused (женски, възбуден). С приложения OGGPlayer пък можете да контролирате музиката в играта.

За финал трябва да отбележа, че има леко преструктуриране в менютата. В тях ще намерите дори още настройки и екстри. Не пропускайте да погледнете при мутаторите, които ще ви дадат достъп до две нови адреналинови комбота.

НОВИ DEATHMATCH КАРТИ



Повелителят на бъговете

Злото не е това, което беше...

Когато седя пред компютъра в малките часове на нощта и чакам вдъхновението за хумористичната рубрика, не се впечатлявам от никакви странни феномени, извънземни нашествия или полтъргайсти. Все пак просто нямаше как да остана безразличен, когато компютърът ми блокира на син екран. Отново. За шести път тази вечер...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Промърморих дежурните благословии към екипа на Microsoft като цяло и Бил Гейтс в частност и натиснах бутона Reset толкова силно, че остана хлътнал. Изчовърках го с отверка... След рестартирането компютърът заяви, че нямал хард диск. Нямало и толкоз! Не стига, че модемът се държеше странно напоследък, а сега и това. В този момент предположението, витаещо в съзнанието ми, прерасна в увереност, която може да се появи само в 1:48 през нощта – има някаква сила, която стои зад всички човешки грешки, компютърни блокирания и мистериозно изчезващ хардуер. И тя ми е откраднала стария, никому ненужен, съвсем скромен 8-гигабайтов хард. Отвинтих капака на кутията, за да видя дали наистина нещо липсва. И тогава Го видях...

Беше приключил с откачането на захранващия кабел за харда и в момента методично поливаше дънната платка с кока-кола с едната ръка, докато с другата я налагаше със светлинния си меч. Правеше го с отработено, плавно движение и си личеше, че работата му доставя удоволствие. Самият Той бе висок половин педя, червеникав на цвят и поразително приличаше на демон от преизподнята. Сигурно съм издал някакъв звук, защото Той се обърна към мен, с досада прибра миниатюрната бутилчица кока-кола, изпълзя върху бюрото ми и заговори с писклив гласец:

– Трепери, смъртни човече, и се преклони, защото аз съм Олбаид – Повелителят на Бъговете, Господарят на Грешките, Властелинът на Недоразуменията! Мухахахаха!

Премигах. Уверявам ви и вие бихте направили така на мое място – не се случва всеки ден да си общуваш със 7-сантиметров демон. Спомних си, че някъде в къщата имаше флакон с инсектицид Raid, но едва ли щеше да помогне...

– Приличаш на Диабло, Лорд на Терора... – осмелих се да проговоря аз.

– А, дребно бъгче. – махна с ноктестата си лапа той.

– Да разбирам ли, че ти си виновен за странното поведение на компютъра ми напоследък?

– Внушителна е мощта ми и велики са делата ми, защото истинското Зло с главна буква се гради от много дребни, делнични злини. Не само жалките бъгове в жалкия ти компютър, но всички грешки и недоразумения на Земята са мое дело. Кой мислиш, каза на Хитлер, че не го бива за художник? Кой изобрети операционната система Windows? Кой смени оценките на играта Grom в миналия брой на PC Club? Аз, аз и само аз! Дори печатните грешки, появяващи се по мистериозен път в списанието ви са мое дело.

– Да разбирам ли, че ти си виновен и за правописа на името на Червената Шапчица от рубриката Format C: в миналия брой?

– А, не! Тук трябва да обвиняваш само подсъзнанието си! Мухахаха! Но стига празни приказки, смъртни човеко, защото дойде времето за моя шедьовър, бъгът, който ще засенчи всички останали бъгове! Последните месеци подготвях най-грандиозното от делата си, а всичко останало бе само подготовка и тренировка за него. Преместен атом тук, странно действащ модем там, печатна грешка във важна инструкция, отрязана жичка на четвърто място, няколко заблудени пакета в интернет... Кока-колата върху дънната платка бе последната стъпка. Щом натисна клавиша Scroll-Lock от твоята клавиатура, целият свят ще бъде унищожен!

– Апокалипсис? – повдигнах вежда аз. Винаги се бях чудил за какво служи този клавиш, но бях почти убеден, че не е за това.

– О да, фундаментална е взаимосвързаността на всички неща. В това множество се включват и американските атомни ракети, няколкото капки кока-кола и твоя компютър, но без хард-диск. Не бих очаквал ограниченият ти смъртен мозък да проумее взаимовръзките, но когато натисна този клавиш, в Пентагона ще се появи едно малко бъгче, което неминуемо ще доведе до ядрения свършек на човешката раса. СЕГА!

"КЛИК"

Олбаид, Повелителя на Бъговете, направи много учудена физиономия и се дезинтегрира. На мястото му остана само едва доловим мирис на сяра и миниатюрна бутилчица от кола. Диетична.

– Дребно бъгче... – промърморих аз.

Някак си знаех, че утре апокалипсисът няма да дойде. Нито пък компютърът ми ще блокира на син екран. Че дори модемът може би щеше да функционира нормално...

SoftPC.ru

Голям архив от програми за Windows

Александър Стоянов
administrator@need.bg

Тази страница е една от многото в руския Интернет, която предоставя възможността за безплатно теглене на разнообразен софтуер. Съдържанието ѝ представлява огромен каталог с добре подредена информация за всякакви freeware, shareware и demo програми с връзки за директен download.

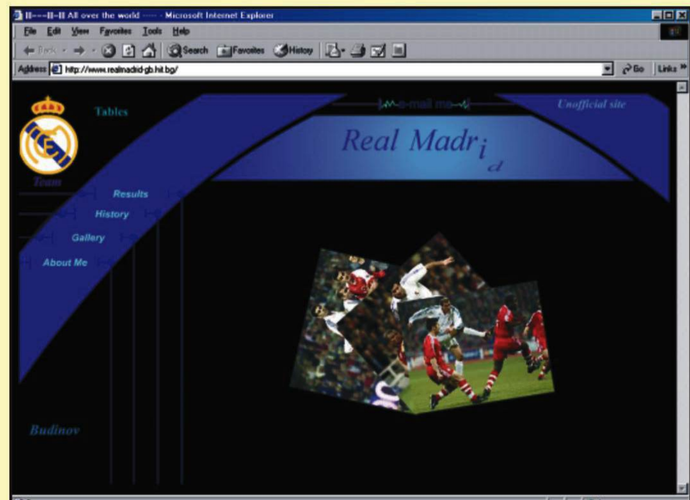
На заглавната страница е представена статистика за десетте най-сваляни заглавия през деня и за десетте най-нови постъпления. Топ 50 на най-популярните програми присъства в отделен раздел; такъв е предвиден и за последните обновени версии. Естествено, с помощта на търсачка можете да проверите неизчерпаемостта на общата база данни и тази на отделните категории.

Те са 14 и повечето от тях притежават по приблизително още толкова вътре в себе си. Всяка програма фигурира с кратка представителна извадка – за версията, лиценза, големината, производителя, езика на интерфейса, подържаните операционни системи, датата, на която е постъпила и броя изтегляния. Освен това потребителите могат да гласуват и да прочетат мненията на останалите за дадения софтуер.

Сериозно количество от заглавията са руски и не всички са с превъзходно качество. Това може да прецените и от секцията за игри, която е разделена на цели 11 подкатегории, въпреки че повечето заглавия са или логически, или аркадни. Ако сте фенове на игри като Arkanoid, Tanks, Socoban, Tetris, Lines, X&0 (морски шах), няма да се разочаровате, защото ще намерите по няколко римейка на всяка от тях. Същото е положението с пъзелите, картите, най-разнообразните главоблъсканици и, разбира се, много тачените в Русия и околностите шашки. В тяхната категория присъстват и няколко много прилични шах-програми (KChess Elite), които предлагат сериозни възможности за сравнително малкия си обем.

Всички програми, публикувани на този сайт, са съвсем законни, но не се учудвайте, ако при инсталирането на някоя половин мегабайтова игричка ви се появи драматично съобщение от рода на: "Лиценз: всичките права нарушени!" и ви се наложи да отговорите на дълбоко екзистенциалния въпрос "Accept or Decline?"...







realmadrid-gb.hit.bg

За феновете на Реал Мадрид

В миналия брой представихме един от добрите футболни сайтове в българското уеб-пространство – фен-страницата на Манчестър Юнайтед. Сега ще имате възможност да се запознаете и с български сайт, посветен на Реал Мадрид.

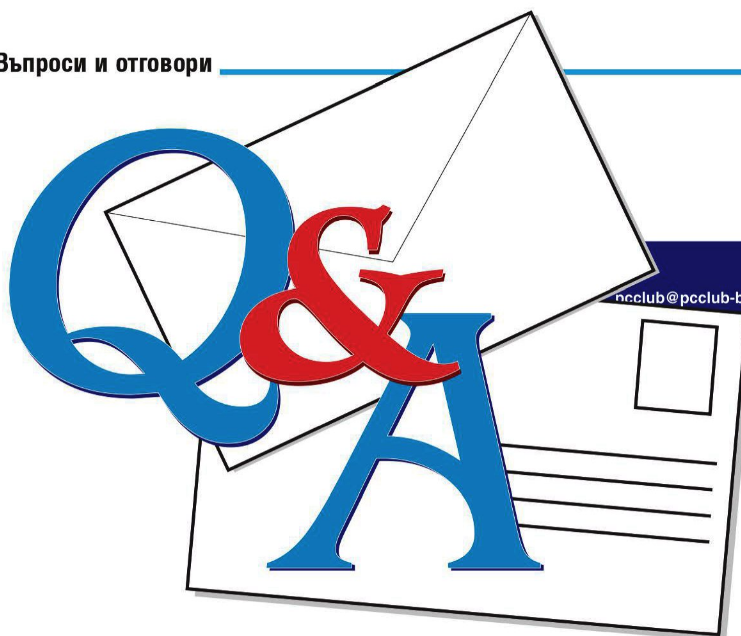
Александър Стоянов
administrator@need.bg

За съжаление, страницата е изцяло на английски и очевидно не се стреми да функционира като типичен клубен портал. Това обяснява отсъствието на форум и дори на книга за гости, както и липсата на новини. За сметка на това, външният вид е доста привлекателен и красивите флаш-анимации, освен че предизвикват агресивни чувства към интернет-доставчика, са и истинска радост за окото.

Основните раздели са "История", "Галерия" и "Резултати". Поместена е детайлна информация за представянето на отбора през годините в Испания, в Купата на европейските шампиони и в Купата на УЕФА. Можете да разгледате и колекция от двайсетина снимки на играчите в различни ситуации на терена, както и списък със състезателите и постовете, на които играят през сезона.

В "Таблици" фигурират временните класирания на тима в испанското първенство и в Шампионската лига. Тук е статистиката от предишните мачове в двете съревнования.

Трябва да споменем и един сайт за почитателите на кралския клуб, които предпочитат българския език: http://www.realmadrid.hit.bg. Най-важното, което може да откриете тук, са интересни сведения за основаването на клуба, биографична справка за всеки от играчите, както и пълна статистика на всички спечелени купи.



"Откраднатата" рецензия

From: titana@ava-bg.com
To: pcclub@pcclub-bg.com

Пиша ви това писмо, защото съм възмутен от едно списание за GSM-и. Ще кажете - какво общо има това с нас, но, повярвайте ми, има. Та въпросното списание има във всеки брой статия за игра. Играта представена в този брой е Unreal 2. Искам да се обърна към Никола Дърпатов - рецензията ти за Unreal 2 е преписана нагло от това списание за GSM-и. Списанието е Mtel-ревю. Ако си им дал съгласие да препишат статията, тогава си взимам думите назад, ако ли не, значи тези хора са плагиати.

Reply:
Всъщност ние преписахме от тях :-P Малка шегичка - бързаме да те успокоим, че всъщност никой от никого не е плагиатствал.
Рубриката за игра на Mtel-ревю открай време се подготвя от нашия екип и в общи линии представлява силно съкратена статия от страниците на PC Club. Тези материали се публикуват с наше съгласие, така че просто не може да става дума за каквото и да е преписване или неетично поведение.

Какво става с Grand Theft Auto Vice City?

From: storm_1@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Много обичам вашето списание. Няма брой, който да съм пропуснал. Бихте ли ми отговорили на един въпрос - имам PC2 и съм голям фен на GTA: Vice City. Има ли я въобще в България самата игра или не? Ще ви бъда много благодарен, ако ми отговорите.

Reply:

Здравей. От писмото ти не ни стана ясно точно каква платформа имаш.
Ако притежаваш PlayStation 2 (съкратено се пише PS2), то можем да те зарадваме, че GTA: Vice City отдавна е издадена за твоята машина и дори обра няколко приза "игра на 2002 година".
Би трябвало да можеш да си я намериш и в България. Ако пък имаш предвид PC, ще трябва да почакаш още съвсем малко - Rockstar Games са обещали да издадат версия за персонален компютър с подобрени графика, звук и управление в средата на май месец тази година.

БЛАГОДАРИМ ЗА ВСИЧКИ ПОЛУЧЕНИ КАРТИЧКИ

За да персонализираш картичката използвай формата по-долу.
Ако искаш да избереш нова картичка, натисни ТУК



Здравейте, PC Club!

Честита пролет, честито DVD и продължавайте да ни радвате с хубави статии!

Ваш луд фен: GOD-жи

избери цветове на картичката

НАЦИОНАЛЕН НЕДОСТИГ НА PC CLUB С DVD

From: ferrari_maniak@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейтеееее! Много ми е кеф да ви пиша, но причината не е хубава: не мога да си наменя новия брой с DVD-то. В едно репче го имали, но само два броя и свършили за нула време. Помогнете ми :(Търсих го в един център на Александра, но не били получавали :((Аз съм от Бургас, към кой да се обърна, кой е централният клуб на Александра? Ще има ли нов тираж? Чао!

Николай Стоянов

From: noob_cybot@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Днес бях в центъра (аз съм от Варна), никъде и следа от тоя PC Club с DVD!!! К'во се бъзикате с хората!? На три будки за вестници проверих! На едното място дори продавачката ми се озъби (без майтап)! Е, взех си PC Club с два диска.

Александър Иванов

From: lljordanov@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club. Интересувам се от новия брой на списанието ви с DVD диск. Искам да ви попитам - този брой с DVD-то март месец ли ще излиза и ако е така, защо в Добрич го няма?

Предварително ви благодаря.

Йордан Йорданов

Reply:

Този месец получихме куп писма в този дух, затова отговаряме на всички тях едновременно. Броят с DVD наистина се похарчи като топъл хляб и много читатели, които искаха да си го купят, не се класираха. Самите ние бяхме изненадани от това, но взехме мерки, доколкото можем, това да не се повтори - увеличаваме двукратно тиража с DVD за този месец. За съжаление, не всичко зависи от нас - изданието с DVD е съвсем нов продукт за нашия пазар и разпространителите все още не са свикнали с него - много от тях не знаят дори какво е "ДиВиДи", освен това никой няма представа колко голямо е търсенето в различните градове на страната. По тези причини, DVD-версията на списанието засега се продава САМО в големите градове на България и някои (но не всички) видеотеки на Александра. Отново напомняме, че единственият абсолютно сигурен и надежден начин да получите вашия PC Club с DVD, където и да живеете, е тримесечният абонамент. Ако желаете да се абонирате за следващите три броя, изпратете пощенски запис за 14.50 лв. на Иван Кънчев Георгиев, София, п.к. 1582, ж.к. Дружба 2, бл. 503, вх. А, ап. 15. Списанията се пращат като препоръчана пратка, предават се на абоната срещу личен подпис и няма опасност да бъдат загубени по пътя.

ТРИМЕСЕЧЕН АБОНАМЕНТ ЗА PC CLUB С DVD

Изпратете пощенски запис за **14.50** лева на адрес:

Получател: Иван Кънчев Георгиев, София 1582, ж.к. Дружба 2, бл. 503, вх. А, ап. 15

След като получим вашата заявка, ще получите с препоръчана пратка 3 поредни броя на **PC Club** с **DVD**.

В бланката на записа посочете точния си адрес.

За повече информация телефон: **(02) 926 23 25**

"Гащички" за DVD-тата

From: ioio_87@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Пиша ви това писмо за да ви уведомя, че съм се абонирал за PC CLUB с DVD и това много ме кефи, но имам един малък съвет. Ако може, да слагате DVD-то в пликче или нещо такова, защото когато го получих, имаше толкова драскотини, че като си пуснах DVD-видеото да видя какво има, някои неща не ми работеха даже ми забиваше плейърът от време на време, когато пусна нещо или просто когато въвеше някоя от интерактивните ви анимацийки.

И друго - половината от игрите не ми се инсталират, защото казват, че не могат да се прочетат от DVD-то. Това е моя съвет към вас. Чао и продължавайте да издавате най-доброто списание в България.

Ивайло Начев

ПС: Моето писмо не е задължително да го слагате в рубриката "Въпроси и отговори".

И пак чао.

Reply:

Здравей.

И други читатели се оплакаха от това, че са получили повредени, нечетими или надраскани дискове.

Обикновено подобни дефекти стават при транспортирането и вината за тях не е наша, а на разпространителите, които са се отнасяли със списанията небрежно, но въпреки това винаги сме подменяли повредените дискове на читателите, независимо дали става дума за CD или DVD.

Благодарим ти за препоръката - ще я изпълним и от този брой нататък ще опаковаме индивидуално всяко DVD в малко пликче с надеждата, че така броят на дефектните дискове, получавани от нашите читатели, ще намалее значително.

ПС:

Вярно, не беше задължително да публикуваме писмото ти, но се надяваме, че не е било нежелателно, още повече, че се вслушахме в съвета ти :)

На писмата отговори
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

НОВО НА DVD

ХАРИ ПОТЪР И СТАЯТА НА ТАЙНИТЕ

Колите летят, дърветата отвръщат на удара и един загадъчен домашен дух се появява, за да предупреди Хари Потър в началото на втората му година от невероятното пътуване в света на магьосничеството…



Времетраене: 161 мин.

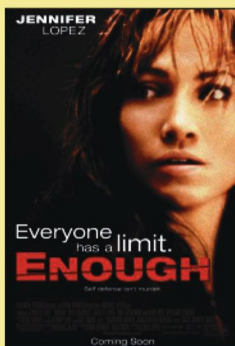
ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- 19 допълнителни/удължени сцени!
- Кристално чисти и много подробни картини на Стаята на тайните.
- интервюта с Хари, Рон, Хърмаяни и други ученици и преподаватели
- Ексклузивно интервю с авторката Дж. К. Роулинг.
- Контролирайте компютъра си с глас по магически път.
- Анимиран календар.
- Над 15 анимирани пъзела.



ДОСТАТЪЧНО

Сервитьорката Слим (Дженифър Лопес – "Сватбеният агент") смята, че е открила семейното щастие, когато се омъжва за Мич (Били Кемпбъл) – мъжа на нейните мечти. Но след раждането на детето им, идилията се пропуква и Мич постепенно разкрива тъмната си страна – обсебващ нрав и жестокост, които превръщат доверието, любовта и спокойствието в болка и страх...





Времетраене: 115 мин.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

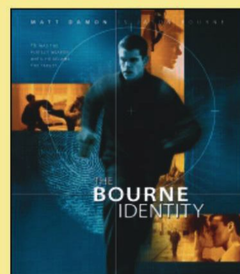
- Коментар на режисьора, сценариста, продуцентите
- отпаднали сцени
- 3 кратки филма
- Филм за филма
- "Alive" - музикален клип на Дженифър Лопес

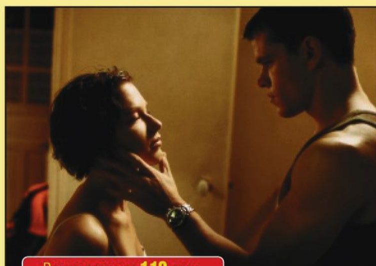
САМОЛИЧНОСТТА НА БОРН

Той бе перфектното оръжие, докато не се превърна в мишена.

Експлозивен екшън трилър с Мат Деймън ("Бандата на Оушън") и Франка Потенте ("Бягай, Лола"), създаден по бестселъра на Робърт Лъдлъм.

Остроумен сюжет, разгорещена автомобилна надпревара из Париж, страхотни каскади и бойни сцени - САМОЛИЧНОСТТА НА БОРН ще ви остави без дъх!





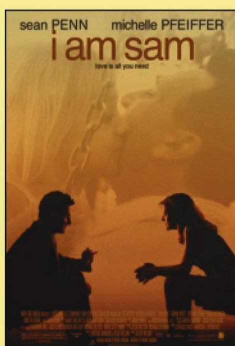
Времетраене: 119 мин.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- Коментар с режисьора Дъг Лайман
- Филм за филма
- Алтернативен край
- Отпаднали сцени
- Удължена сцена
- Музикален клип

АЗ СЪМ САМ

Шон Пен и Мишел Пфайфър са невероятни в този забавен и удивителен филм за един бавноразвиващ баща (Шон Пен), който търси помощта на известен адвокат (Мишел Пфайфър), за да си върне попечителството на дъщеричката си. С много добри актьори в поддържащите роли и великолепната музика на "Бийтълс", това е незабравима история за живота, любовта и смеха!





Времетраене: 132 мин.

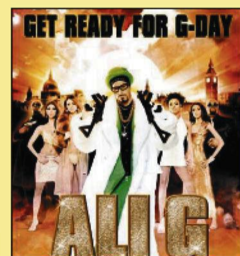
ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- Аудио коментар
- Филм за филма
- Отпаднали сцени
- Актьори и създатели на филма
- Рекламен клип

АЛИ ДЖИ

Той се вози с Мадона и пее рап с Шаги. Вижте супер звездата на британската комедия в невиждана досега светлина в най-дискутирания и смешен блокбастър.

Подкрепян от верния си екип и приятелката си, най-неправдоподобният от всички герои става непобедим, ненаситен и разбира се неустоим!





Времетраене: 83 мин.

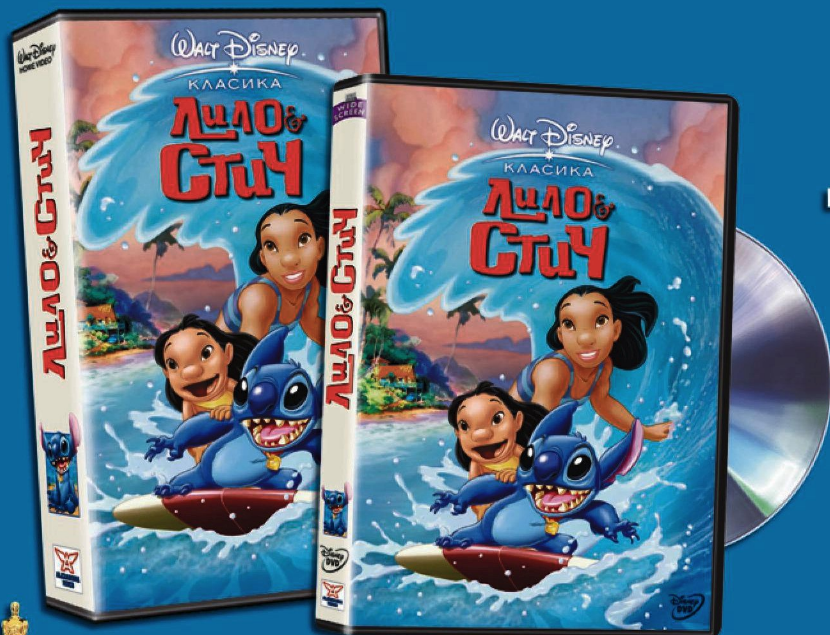
ДОПЪЛНИТЕЛНИ МАТЕРИАЛИ

- Аудио коментар
- Отпаднали сцени/ дубли
- "Зад кадър с Али Джи"
- "Научи се да говориш като Али Джи"
- Фотогалерия
- Кинореклама
- Рекламни клипове

Walt Disney
CLASSICS
Лило & Стич
ОЗВУЧЕН НА БЪЛГАРСКИ

©Disney Enterprises, Inc.

КУПЕТЕ НА ВИДЕО И Disney DVD



+ подарък





Номинация за Оскар® 2002
за най-добър пълнометражен
анимационен филм

2003 Оскари

The Show Must Go On или... Ах, този джаз

Войната в Ирак не е единственият конфликт, който бележи раздаването на наградите Оскар в 75-годишната им история. Само че този път положението е малко по-различно. Запитах се дали е морално да се провежда този своеобразен парад на суетата с целия си разточителен блясък, когато в същото време умират хора? Имат ли актуалните събития нещо общо с изкуството и киното в частност? Трябва ли "шоуто да продължи" или е редно да сведем глави и да изтикаме от главите си всичко, което не е свързано с войната?

Нямам отговор на тези въпроси, защото смятам, че всяко крайно мнение е признак на ограниченост. Чудесен пример за ограничен човек е г-н Буш, който се опитва да ни представи само една единствена "вярна" гледна точка, само два цвята: черно и бяло.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Тазгодишните 75-и награди Оскар, които бяха раздадени в Кодак Тиътър, волно или неволно преминаха под знака на войната. Традиционният червен килим, по който холивудските величия разхождат безценните си дизайнерски парцалки, беше махнат, мерките за сигурност съперничеха на тези при сватбата на сицилиански дон, а настроението беше в унисон със събитията извън малкия микрокосмос наречен Холивуд. Самата церемония беше доста по-сдържана от предишните и по-малко разточителна. Все пак бяха преувеличени първоначалните слухове, че по-голямата част от звездите ще липсват в знак на протест или няма да бъдат допуснати до церемонията – и Мерил Стрийп, и Никол Кидман се появиха на раздаването, въпреки намеренията им за бойкот. За съжаление антивоенната група на Оскарите беше доста постна и се познаваше по специални значки (във формата на малко "реасе"-гълъбче). В нея най-видните имена бяха вечният бунтар Шон Пен, огнената като текила мексиканка Салма Хайек, Мартин Скорсезе и Даниъл Дей-Луис, който заяви, че е цинично в такива времена да се фръцкаш пред камерите и да ръкомахаш на репортерите. Единственият, който спази обещанието си и не дойде на раздаването бе Уил Смит.



Из-не-на-даааааа!

Ако сте истински киномани или редовно следите церемонията по връчването на Оскарите, със сигурност сте забелязали известен континуитет и предвидимост в стила на Академията за филмово изкуство. Едва ли някой се е изненадал, че точно пищният мюзикъл "Чикаго" (направен по оригиналния бродуейски мюзикъл на Боб Фос) обра повечето награди, имайки предвид вкусовете на журито и на критиците.

Истинската изненада на вечерта и това, което успя да обърка всички предварителни прогнози бе големият и неочакван триумф на историята за холокоста "Пианистът". За мен това е един наистина великолепен филм, който имах шанса да гледам в Германия и който по моему не отстъпва на "Списъкът на Шиндлер". Основният проблем около "Пианистът" обаче де факто нямаше нищо общо с качествата на филма, а с неговият режисьор Роман Полански, който има висящо дело за изнасилване на 13 годишна девойка (през 1978) и в момена е персона-нон-грата в Щатите. Педофил или не, Полански за мен си остава един от най-добрите съвременни режисьори, който досега винаги е бил пренебрегван както от журито на Оскарите, така и от критиците.





Големите победители: "Чикаго" и "Пианистът"

Наградата за най-добър актьор, която също отиде при "Пианистът", беше още по-шокираща. Оскарът бе взет от новака Ейдриън Броуди, който направи незабравим портрет на виртуозният еврейския пианист Владислав Шпилман. Броуди беше единственият номиниран актьор в тази вечер, който преди не е печелил Оскар (със своите 29 години той е и най-младият актьор, който някога е получавал престижното отличие в тази основна категория). Въпреки безупречното си представяне Ейдриън Броуди беше най-малко вероятният кандидат, тъй като бе в един кюп с непосилната, свръхтежка категория на Никълъс Кейдж за "Адаптация", Джак Никълсън с рекордната си 12 номинация в кариерата си ("За Шмит") и най-вече великолепния Даниъл Дей-Луис в "Бандите на Ню Йорк", първата роля на актьора след шестгодишна пауза. Неговият Бил Касапина е може би най-незабравимият и силен персонаж от години в киното изигран с такава шекспирова виртуозност, че почти всички бяха

Никол Кидман като Вирджиния Улф в "Часовете".





Ейдриън Броуди в ролята на гениалния еврейски пианист Владислав Шпилман.



заложили на него. И все пак въпреки всички залози спечели точно Броуди и оправда всички критици, зрители, познавачи и разбирачи. Когато отиде да си прибере наградата, Ейдриън Броуди спечели сърцата на всички като първо награби Холи Бери и я целуна страстно, а после дръпна една изключително прочувствена, хуманна и затрогваща реч, която със своят емоционален заряд направо "взриви" залата.

The Ladies Night

Предварително се очакваше тазгодишните Оскари да минат под мотото "Ladies night", защото на церемонията отдавна не е имало толкова силно женско присъствие и участия на толкова добри актриси както тази година.

Да започнем с Оскара на Никол Кидман: Академията винаги е имала навика да се реваншира – миналата година австралийската дългокрака чаровница беше ощетена за "Мулен Руж" и сега (все пак длъжен съм да отбележа, напълно заслужено), получи приза за ролята си на легендарната писателка Вирджиния Улф в "Часовете". За никого не беше изненада и наградата за поддържаща роля на Катрин Зита-Джоунс в "Чикаго". От мъжете пък, Крис Купър спечели за мъжка поддържаща роля в "Адаптация", но много народ остана разочарован, че симпатичното гологлаво, полу-голо създание Ам-Гъл/Смийгъл от "Властелинът" не бе номинирано в тази категория; тогава конкуренцията щеше да е наистина тежка.





Испанският култов режисьор Педро Алмодовар взе наградата за оригинален сценарий за "Говори с нея" (ако зависеше от мен, бих му дал и за филм). Така, неговият сценарий стана първият в историята на Оскарите, който печели в основната селекция, без да е написан на английски.

С абсолютно празни ръце остана Мартин Скорсезе със своя разточителен и брутален епос "Бандите на Ню Йорк", който не взе нито една статуетка. Странно е как янките винаги са славели Скорсезе като найдобрият американски режисьор (което не е далеч от истината) и всеки път съумяват да го пренебрегнат на Оскарите. Срам! Не по-малко срамно е, че прекрасни филми като "Фрида" и "Властелинът на пръстените: Двете кули" бяха подобаващо ощетени и си тръгнаха само с второстепенни отличия.

"Shame on you, Mr. Bush"

Едно от предимствата да гледаш Оскарите на живо (по немския канал Pro 7) е, че имаш възможността, въпреки множеството скучни пасажи, да видиш същественото, няколко кратки момента, които осмислят цялото среднощно висене. Първият беше да чуеш как Шон Конъри изботва с характерния си акцент "Оушкърр", представяйки наградата на Катрин Зита-Джоунс. Вторият момент безспорно бе появата на скандалния Майкъл Мур, който спечели за документален филм с "Bowling for Columbine". В Щатите този филм беше спрян, но за сметка на това европейците напук го пуснаха масово в кино-салоните си, особено в контекста на Иракската криза. Изключително странно е, че Академията награди точно "Bowling...", един филм който разголва Америка и я показва такава каквато е – скована от страх и предразсъдъци, в плен на манията си към огнестрелните оръжия. Освен това всички знаят, че документалистът Майкъл Мур е найяростният критик на президента Буш и неговата администрация: както във филма, така и в своята книга "Глупави бели мъже" той находчиво и с множество факти показва цялата истина за "каубоя" Буш и неговите "ястреби" като необразовани, груби и арогантни хора. Изключително колоритна личност, Мур се появи още на наградите за независимо кино със значка "Shoot movies, not Iraqis", а за никого, който познава стила му, не бе изненадваща реакцията му по време на Оскарите. Тогава той каза: "Засрамете се, г-н Буш" и го нарече фиктивен президент, водещ война по фиктивни причини. През цялата вечер, единственото Майкъл Мур си позволи по рязък тон на фона на доста плахите изказвания на останалите участници. В този аспект беше малко учудващо въздържанието на Сюзън Сарандън, която е известна като една от най-изявените антивоенни активистки.

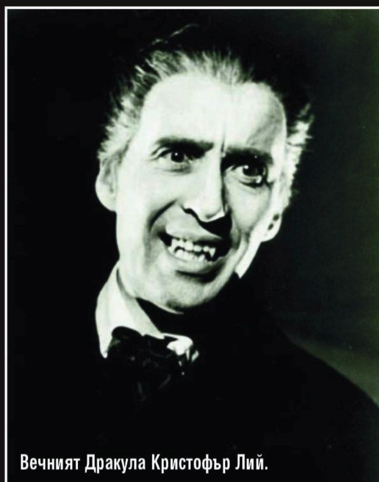
Катрин Зита: "Моят е то-о-о-лкова голям, направо гигантски" Никол: "Наистина ли? Не може да бъде!"





Вампирите в киното

До последната капка кръв


Вечният Дракула Кристофър Лий.

Денят си отива, слънцето лениво се скрива зад хоризонта, събуждам се за нов живот, настъпва вечерта, а с нея и моето царство. Всички са си легнали, луната хвърля призрачен сребрист отблясък, вече мога да дишам и да се движа свободно, за пореден път ще подчиня мрака на желанията си и ще се нося сред сенките на вечността. Единствено в дебрите на нощта намирам своето спокойствие. Не познавам изгрева и светлината, но мога да отличавам безкрайно много нюанси на тъмнината, познавам всички разновидности на черното, нямам нужда от други цветове. Аз съм вампир.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Къде се крие тайната на мрачното очарование у вампирите, кое точно ги прави най-привлекателните и възбуждащи въображението "чудовища" в човешката история? Дали е мотивът за вечния живот, неустоимото излъчване и сексапил на създанията на мрака или пък тяхната свобода, затворена в оковите на безвремието? Митът за вампиризма присъства при почти всички народи и култури под една или друга форма и се е вкоренил в нашето общество толкова силно, защото по същество е съхранил в себе си всички основни черти на обикновените смъртни: страстите и страхове ни, нашите дълбоко спотаени желания. Това го прави вечен. Освен това има още една константна величина, която въпреки непрекъснато променящият се външен вид на вампирите в киното и книгите, си остава една и съща: връзката между пиенето на кръвта и сексуалния акт.

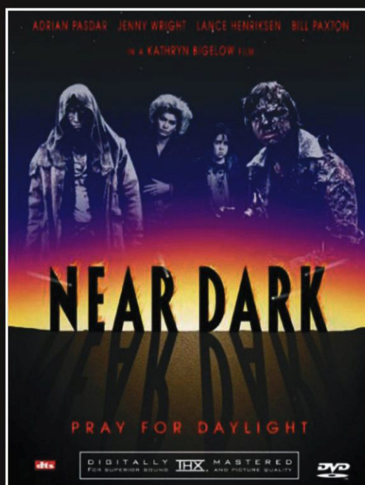
Първа кръв

Въпреки мотива за вечността обаче, вампирските истории винаги са отразявали по един или друг начин епохата, в която са се появявали. Още бащата на жанра, оригиналният "Дракула" на Брам Стоукър, е пълен с дискретни внушения. Създаден през викторианската епоха, този роман практически е критика към благородниците, които всячески се опитват да съхранят доминиращата си роля на фона на зараждащото се гражданско общество. При Стоукър разбира се голяма роля е отделена и на потиснатата сексуалност през 19 век. Любопитно е, че само няколко години по-късно Зигмунд Фройд започва своите изследвания върху свръх-Аза и психозите, причинени от потискането на нагона.

Историята на кино-вампирите започва през 1922 година с нямата класика на Фридрих Вилхелм Мурнау "Носферату", един от малкото филми на тази тематика признат и от критици, и от публика. Не се заблуждавайте, че толкова стар филм няма какво да предложи на днешните зрители. "Носферату" си остава един от най-злокобните филми въобще, като през цялото време поддържа нагнетена, мрачна и заплашителна атмосфера. За това не малка заслуга има зловещият главен актьор Макс Шрек в ролята на граф Орлок/Носферату. Трудно е да си представите по-смразяващ кръволок: изпосталялото му и изкривено лице, голата глава, извитите като ятагани нокти, прегърбената фигура. Пестеливите картини и влудяващата тишина не оставят никакво съмнение, че този вампир страда от своето безсмъртие, иска да бъде обичан и накрая собствената му жестокост го унищожава. Преди около две години се появи "Сянката на вампира", нещо като филм за филма "Носферату", който разказва фиктивна история за снимането на класиката, в която режисьорът Мурнау (Джон Малкович), в търсене на максимална автентичност, наема за ролята на графа истински вампир (Уилям Дефо като Макс Шрек).

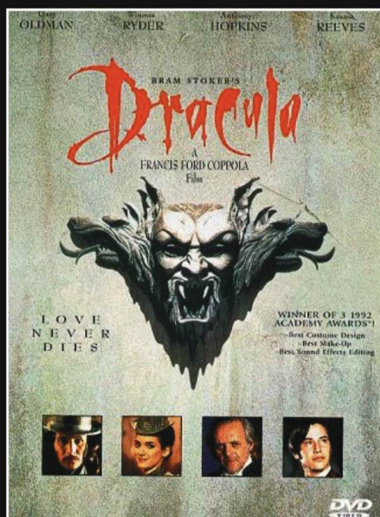
През 50-те и 60-те години киното е доминирано от безкрайните вампирски филми от поредицата Hammer House of Horror, в която основните лица са тандема Кристофър Лий/Питър Къшинг съответно като Дракула и Ван Хелзинг. По същество това са типични B-movies и са напълно в унисон с общия бум на второразредните хорър филми по онова време. В тези години се пръкват класики в жанра като Count Yorga и Blacula.

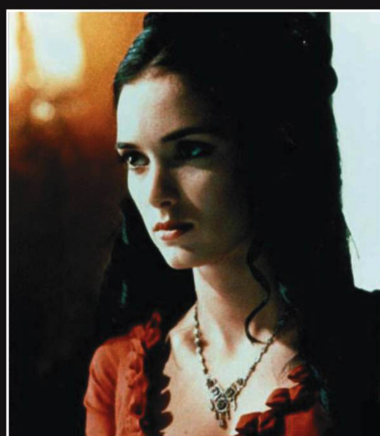
Визуалният шедьовър "Гладът" – готика и горещ секс.











Sleep all day, party all night, never grow old, never die

Това страхотно изречение, което може да се намери в една книга, е перфектното обобщаващо мото на вампирските филми от по-новото време. Всъщност то прекрасно синтезира цялостният стил и начин на живот на моето поколение. "Sleep all day..." служеше за лозунг и на един от най-култовите вампирски филми на 80-те, The Lost Boys. В него забелязваме напълно нов подход към тематиката за кръвопийците – те вече са млади, красиви и си прекарват дяволски добре, купонясвайки до зори. Реално погледнато, това е тийн-история, подправена с добра доза ужаси и хумор.

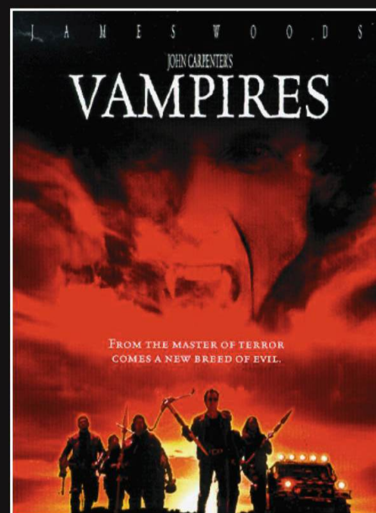
Най-ефектно и съвременно най-успешно беше модернизиран вампирският мит с дебютния шедьовър на Катрин Бигелоу "Near Dark" (1987). В него децата на мрака не прекарват дните си в ковчези, а в микробуси със затъмнени стъкла, с които кръстосват магистралите на американската пустиня в търсене на жертви. Тази уникална концепция – вампирско роуд мууви с уестърн елементи, по-късно бе използвана успешно и от тандема Тарантино/Родригез в "От здрач до зори" и от Джон Карпентър във "Vampires". Впрочем "Near Dark" показва, че едно оригинално хрумване може да се окаже истинско злато в жанр, който по традиция предъвква винаги един и същи сценарий ad nauseam. За да приключа с този период, съм длъжен да спомена и един филм, който много харесвах през тийнейджърските си години – Fright Night. Той също като гореизброените два филма, изключително успешно успява да пренесе вампирите в съвремието. Сюжетът е за едно момче, което открива, че съседът му е вампир. След много безуспешни опити да убеди околните, че чаровният г-н Дендридж (Крис Сарандън) е кръвопиец, най-накрая нашият Чарли намира помощ в лицето на един застаряващ ТВ-актьор, който играе ловец на вампири. Fright Night и неговото продължение са от онези редки филми, които майсторски комбинират хорър с много чувство за хумор, страхотни ефекти и незабравими моменти (едва ли някой е забравил сцената със суперсексапилните кънкьорки-вампирки от втората част на филма).

Мрачна романтика

Вампирските филми могат да ви се сторят смехотворни, освен ако не приемете съществуването на кръвопийците за даденост. Само тогава можете да се потопите в магията им и да изживеете всичко от гледната точка на нощните създания като напр. в "Интервю с вампир", където вампира Луи (Брад Пит) разказва своята 200-годишна история изпълнена със страсти и болка. "Интервю...", а също и доста бозавият "Кралицата на прокълнатите" с покойната Алия, се базират на вампирските хроники на Ан Райс – може би най-добрите романи в този жанр, които почти мога да поставя редом до класики като ·Сейлъмс Лот" на Стивън Кинг. Впрочем филмът по "Сейлъмс Лот" (1979 година), макар и телевизионен, е сред най-добрите образци в жанра, а също и един от най-страшните.

Ако погледнем сериозно, много малко филми за вампири успяват да придадат някаква дълбочина на героите си и да ги покажат от друг ъгъл, отвъд обичайните клишета. Такива са например шедьоври като "Танцът на вампирите" на Polanски и "Гладът" на Тони Скот, които са секси, задълбочени и брилянтно заснети. Специално "Гладът", тази култова апокрифна класика с Катрин Деньов, Дейвид Бауи и Сюзън Сарандън заслужава специално внимание: в него за първи път виждаме кръвопийци освободени от всички опасности за вида им, които дори могат да се разхождат свободно през деня. Филмът е стилизирана до крайност визуална оргия, в която можете да видите една от най-сладострастните и брутални сцени във вампирските филми. Основно на стила, а не толкова на съдържането обръща внимание и "Дракула на Брам Стоукър" на Франсис Форд Копола – едновременно костюмен филм и готическа приказка за Ромео и Жулиета, в която всичко е много красиво, стилно и ефектно.

Можем само да съжаляваме, че вампирските филми от последните години окончателно загърбиха психологическия аспект и душевността на героите за сметка на ефектната презентация (напр. екшъни като "Блейд"). Още по-жалко е, че недоразумения като "Дракула 2000" (продуциран от Уес Крейвън) рециклират втръснали до болка стереотипи, като при това нито са страшни, нито особено секси. Разбира се, спорадично се появяват и по-необикновени и експериментални филми като "Надя", "Мъдростта на крокодилите" и "The Addiction" на Абел Ферара, но те изглежда са твърде странни, необичайни и психологически за масовата публика, която ги определя като "претенциозни боклуци".



"Вампири" на Джон Карпентър е брутален Б-филм с малко сюжет и много екшън.



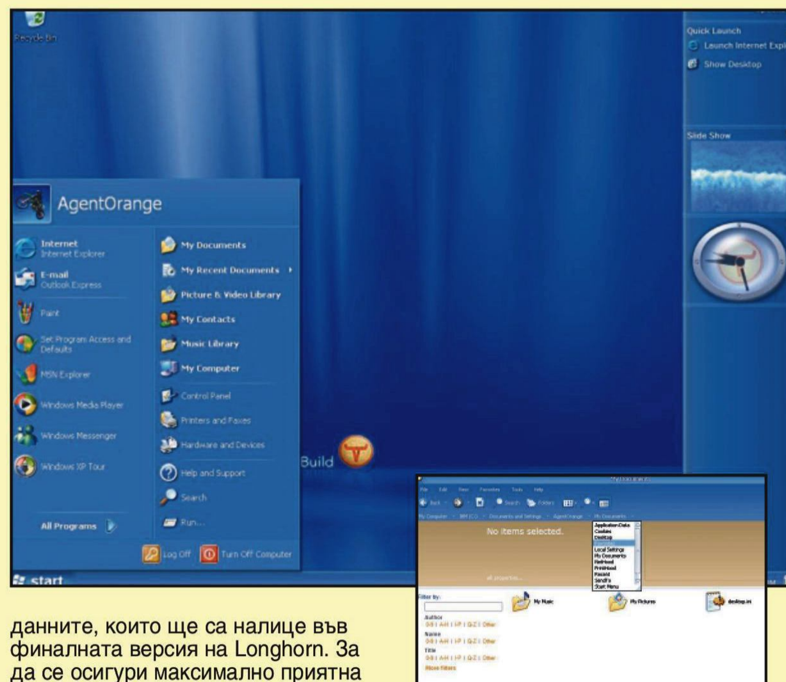


"Надя" с Елина Льовенсон се числи към по-различните вампирски филми.



Microsoft Наследникът на Windows XP Windows Longhorn





За Longhorn за пръв път се чу в края на юни 2001 година, когато Microsoft разгласиха пред масовата публика, че работят по наследника на Windows XP. По онова време плановете за новата операционна система бяха доста скромни, и ѝ отреждаха ролята на съвсем леко подобрена версия на XP, но нещата се промениха. Въвеждането на нова файлова система е нещо, което не се случва всеки ден, а интегрирането в системата на технологии като Palladium би могло да промени коренно начина, по който гледаме на сигурността и защитата на авторските права.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

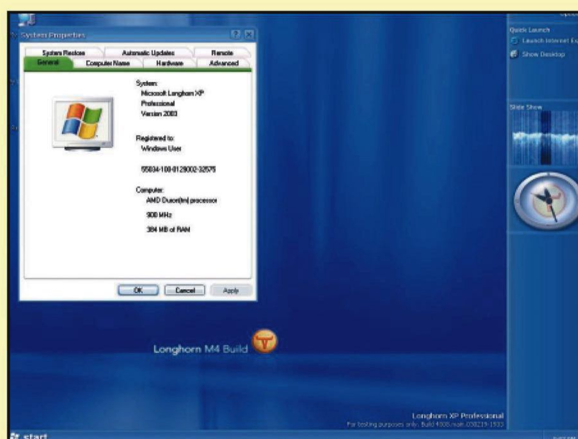
Какво се очаква от финалната версия?

Списъкът с очакваните във финалната версия на Longhorn нововъведения не е никак кратък. Може би най-важната от тях ще е въвеждането на нова файлова система – WinFS (Windows Future Storage). За разлика от досегашните FAT32 и NTFS, WinFS ще бъде основана на технологията за бази данни от SQL Server 2003. Това ще позволи да се открива и подрежда информация по комплексни критерии, и ще премахне (или поне ще доведе до минимум) нуждата от боравене с имена на файлове и директории при търсенето на информация. Много подобрения, свързани с новата файлова система, се очаква да претърпи и интерфейсът – иначе познатите елементи от графичния среда на Windows ще бъдат приспособени към новите възможности за боравене с данните, които ще са налице във финалната версия на Longhorn. За да се осигури максимално приятна за окото картина, за визуализиране на интерфейса ще се използват възможностите за хардуерно ускорение на съвременните видеокарти.

ЛЮБОПИТНО

Името Longhorn произлиза от окръга British Columbia в Канада. Там се намират планините Whistler и Blackcomb (кодовите названия съответно на Windows XP и на бъдещата версия на Windows Server), които са любимо място на любителите на планински спортове. В подножието на планината Whistler в курортното градче се намира заведение, наречено Longhorn, което обслужва туристите.

Интерес предизвиква и възможността за използване на Palladium технологията, която се разработва от Microsoft и ще използва специализиран хардуер на Intel и AMD. Основната функция на Palladium ще бъде подобряването на сигурността, освен което като бонус с негова помощ ще могат да се реализират и някои други интересни идеи. Най-общо казано, технологията предоставя начин за операционната система и потребителя да разграничават "сигурни" от "непроверени" приложения. На "сигурните" ще се предоставят пълните възможности на системата, докато "непроверените" ще се изпълняват в силно ограничен режим. Най-очевидната полза от Palladium е елиминирането на заплахата от вирусите, които автоматично попадат в категорията на непроверения софтуер и поради това няма да могат да нанасят никакви вреди на системата. Други възможности на технологията са подобряване на Internet-сигурността чрез кодиране на данните така, че да се четат само от системата, към която се изпращат, предотвратяване на неоторизиран достъп на хакери и т.н. Според президента на Microsoft Бил Гейтс Palladium слага край и на споровете около легалността на копирането на музика, който от доста време насам представлява трън в очите на музикалните компании. Новата технология ще гарантира, че копията могат да се използват единствено за лична употреба. Като става въпрос за записване и копиране, Longhorn ще има вградена поддръжка на DVD-записвачки, съвместими с DVD-R/W или с DVD+R/W, като ще има възможност за записване от цифрова видеокамера директно на DVD диск, като се пропуска изцяло временното копиране на данните на харддиска.



Какво тествахме?

Версията, която имах възможността да изпробвам, беше Longhorn M4

Build (по-точно build 4008). Още при инсталацията бях приятно изненадан от оптимизациите, които са направили от Microsoft – времето за качването на операционната система на празен хард от пъхане на диска в CD-то, до привеждането на машината в напълно работоспособен вид беше под половин час. Това е доста добро постижение, като се има предвид, че за този период данните от CD-то (едно на брой) се раздуват до приблизително 2.5 гигабайта, колкото заема операционната система с всичките ѝ прилежащи приложения на харддиска.

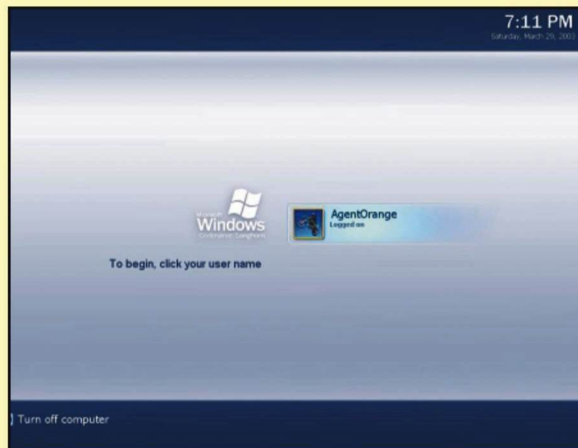
Възможните настройки по време на инсталацията са сведени до абсолютния минимум и процесът в общи линии върви на автопилот – дори setup-програмата в един момент изкарва съобщение, приканващо потребителя да иде да пие едно кафе и да се върне след десетина минути, когато ще свари системата готова за работа :).

Най-сложната настройка при инсталирането е свързана с избирането на дела, върху който ще се намира операционната система и включва опция за евентуалното му форматиране. Този момент е добре познат на хората, инсталирали WinXP и Win2K например, като в тази версия на Longhorn все още не беше включена новата файлова система (за която стана въпрос преди малко), и единствената предлагана алтернатива за съществуващия вече FAT32 дял беше конвертирането му към NTFS. Тъй като NTFS не представлява никаква новост, пропуснах тази възможност, но трябва да се отчете фактът, че форматирането би донесло известно забавяне към иначе експресната инсталация. Преди да премина към описанието на интерфейса и възможностите на тази версия трябва да ви предупредя, че тя представлява един много ранен етап от развитието на Longhorn и не е представителна за възможностите и функционалността на финалната версия. Споменавам функционалност, защото някои от най-очевидните промени в интерфейса на този етап са плашещо безполезни – например заемащият огромна площ от desktop-а нов sidebar в дясната страна на екрана, и неработещите и дразнещо големи като размер полета, показващи свойствата на специфичните формати файлове (музика, документи, изображения и т.н..) и възможностите за боравене с тях. Особено при по-малки резолюции тези "екстри" заемат прекалено голяма екранна площ и често пречат на работата. Да не говорим, че

sidebar-ът е обречен на провал, ако остане в този си вид,

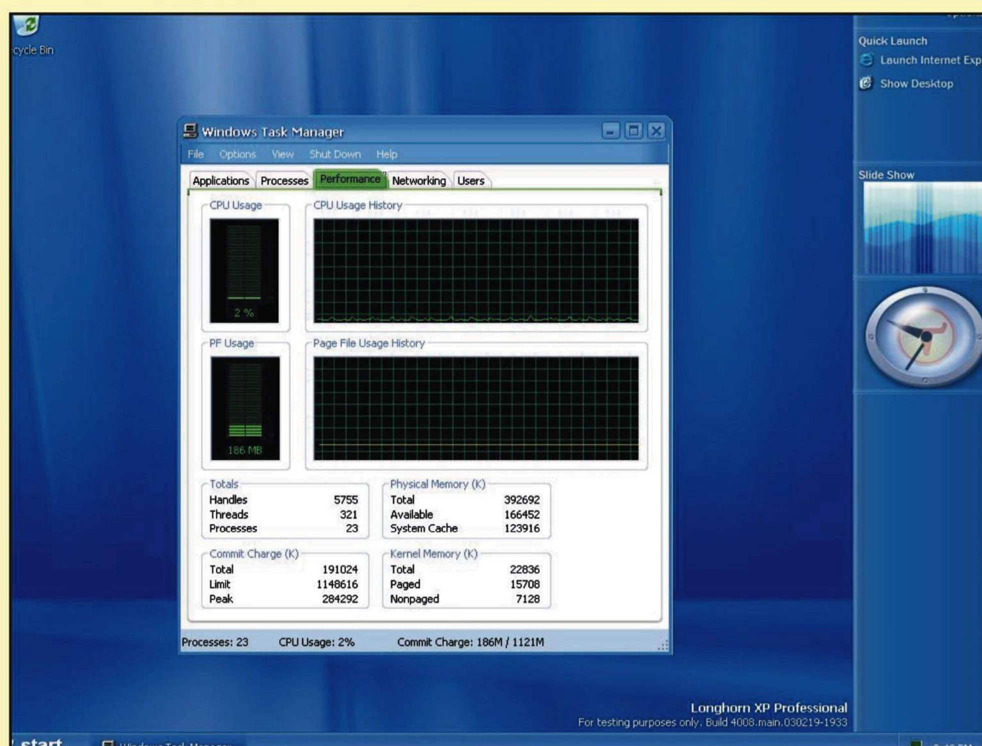
защото се съмнявам да има някой, готов да жертва едва ли не 1/3-та от работната си площ само за да вижда колко е часът и да има достъп до





някои функции със съмнителна полезност. Sidebar-ът обаче може да се скрива чрез натискането на един бутон в дясната част на taskbar-а, а пък самият taskbar може да бъде пуснат в още по-компактен от стандартния вариант, така че липсата на работно място не е нерешим проблем. Полето със свойствата и възможностите за работа с файловете в My Computer пък е една от наченките за преминаване към оптимизиран за WinFS интерфейс, каквато е и подобрената функция за търсене и филтриране на информация. Тя предоставя някои доста полезни възможности, като например показването само на файловете в дадената директория, започващи с определена буква. Използването ѝ става по много интуитивен начин, и тя представлява добър заместник на познатата от WinXP многофункционална, но рядко използвана лента в лявата част на прозореца. Полето за интернет или локалния адрес в горната част на прозореца е усъвършенствано и вече съдържанието на всяко ниво от пътя до текущата директория може да се разглежда и избира чрез drop-down менюта. Това значително ускорява навигацията в случаите, когато трябва да отидете в някоя конкретна директория няколко нива по-нагоре от текущата. Повечето специфични за Windows директории, като My Documents, My Pictures и т.н. са с променени имена и добавен индивидуален облик при разглеждане с My Computer. Изпробваното в предишната алфа-версия ново меню Display Properties не присъства в този build, но не е ясно дали отново няма да намери място в по-нататъшните версии на Longhorn.

Ще следим с интерес по-нататъшното развитие на наследника на Windows XP, който се очертава да се превърне в поредния крайъгълен камък в историята на операционните системи на Microsoft. Longhorn ще навлезе във фаза beta към края на тази година, и се очаква да направи дебюта си като завършена OS към края на 2004/началото на 2005 г.



ShoutCast

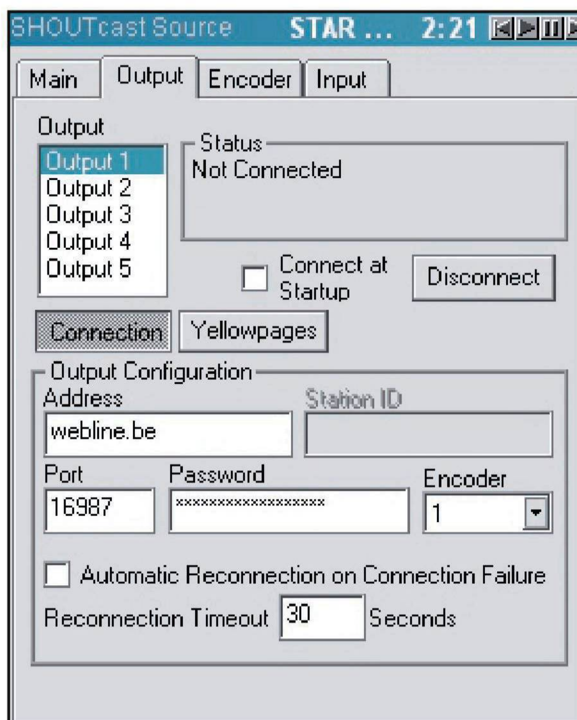
или как да си направим собствена радиостанция

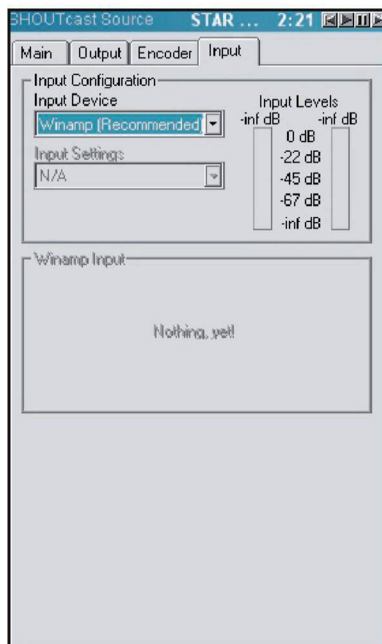
Мечтали ли сте си някога да бъдете DJ? Да забавлявате хората, да им пускате песни, да изпълнявате музикални желания и вашите слушатели да ви благодарят, че сте пуснали любимото им парче? Програмата, която ще ви представя, ще ви даде такава възможност. Само че няма да сте DJ, а RJ (Radio Jokey).

Красимир Янков
gambit@mail.bg

Shoutcast е plugin за Winamp, който ви дава възможност да се включите към някой съществуващ radio server и да започнете да пускате любимите ви песни. Софтуерът е сравнително стар вече, последната му версия е от 2001 година, но върши много добра работа. Написан от Jason "Darkman" Crawford, plugin-ът е с изключително лесен интерфейс и позволява много приятна и лесна работа. Единственото, което се изисква от вас, е да зададете името на сървъра, неговия порт и паролата за достъп. Няма да ви се наложи да настройвате десетки опции, пък и самото play-ване на музика е елементарно – просто зареждате файла във вашия Winamp. Като казах Winamp, дължен съм да спомена, че той трябва да е версия 2.xx, защото plugin-ът няма поддръжка на Winamp 3 и нагоре.

Можете да поздравявате вашите слушатели посредством микрофон,





като трябва да изберете Sound Card input от закладката Input в опциите на самия plugin. Не забравяйте да изключите този input метод, след като сте направили поздрава, защото иначе вашата публика ще чува само бръмчене от колоните си. Може да избирате няколко вида качество на музика, като колкото по-голям bitrate сте избрали, толкова повече ще насича и buffer-ира песента в колонките на човекът от другата страна на линията. Самата музика се предава като вашият файл, независимо с какво качество, се предаде към сървъра. Там той се преобразува в зададения от сървъра bitrate и чак след това се изпраща на слушателя. Поради тези операции се получава около 10-секундно закъснение, между пуснатото от вас и чутото от публиката ви. Ще добавя, че самият plugin може да бъде свален във версии за Windows, Linux и FreeBSD.

В началото споменах, че за да станете RJ, трябва да си намерите съществуващ сървър. Ако пък нямате късмет или искате вие да определяте правилата, можете сами да си направите такъв. За целта си свалята самата server програма от сайта на Shoutcast, в секцията download / be a server. Той също се разпространява в версии за Windows, Linux и FreeBSD. Конфигурирането му е безкрайно елементарно, трябва само да зададете парола в файла sc_serv.ini и да посочите максималния брой слушатели, които вашият сървър да може да поеме. Има специална формула за изчисляването на броя на слушателите, която е: Вашият upload в kbps делено на качеството на звука, което искате да пуска вашият сървър. Ето един прост пример: вашият upload е 64kbps, а звуковото качество, което искате да пуснете е 8kbps. 64:8=8. Следователно вашият сървър може да поеме максимално 8 слушатели.

В самото пускане на server има и няколко подводни камъка. Първият и най-често срещан проблем е, че вашето ip трябва да бъде реално. Т.е. да не сте зад firewall. Ако сървърът ви даде грешка от рода : "Cannot see your computer from the internet", няма да можете да направите server.

Вторият по-важен проблем е адресът, чрез който вашите слушатели получават музиката. Вариантите са два – DNAS е основният тип broadcasting. Тук предаването е на живо и всичко, което кажете или пуснете, излиза в ефир. Адресът тогава трябва да е вашето ip плюс знакаэ ":"и портът, който сте настроили (по принцип е 8000) . Да кажем аз имам ip 213.111.222.3. Тогава адресът към моя DNAS server ще е 213.111.222.3:8000. Дотук добре. Вторият начин е чрез *.pls файлове. Тук вие слагате mp3-ките, които искате да пуснете в директорията content на вашият shoutcast server. Предаването не е на живо и за да си пусне някоя песен, слушателят трябва да напише вашето ip:port/content/избраната_mp3.pls. Сигурно ще забележите, че файлът *.pls не съществува физически в директорията, но такъв е начинът за пускане на избрани от слушателя песни. Може да правите и playlist-и, с които публиката няма да бъде задължена да написва всеки път адреса на някоя песен, а те ще си се сменят сами.

И за накрая една новина, свързана с online radio-то. PC Club също пусна пробна online радиостанция, която предава на живо и за да я чуете, трябва да отворите вашия Winamp, да натиснете ctrl+l и да въведете : webline.be:16987. Сървърът е тестов, предава с качество 24kbps и има капацитет от 20 души. Предаването се води почти по всяко време на деня, предимно през нощта ;-). За да станете RJ в нашето радио, трябва да дойдете в IRC канала, за да обсъдим нещата и да ви дадем парола за достъп.

Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $14
- ■ Celeron 366 MHz
- ■ Описание: Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $671
- ■ Pentium 4 3,06 GHz
- ■ Описание: Едва ли има нужда да описвам производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $60
- ■ Athlon XP (Thoroughbred) 1700+
- ■ Описание: Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $48
- ■ Elitegroup K7SEM SA
- ■ Описание: Тази microATX платка с вградени видео, звук и мрежов контролер представлява приемливо решение за най-закъсалите финансово.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $229
- ■ Gigabyte 8INXP (S478)
- ■ Описание: Най-скъпата платка за домашна употреба предоставя на потребителите огромен набор от екстри и отлични възможности, производителност и стабилност.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $95
- ■ EPOX 8RDA SA
- ■ Описание: Тази базирана на nForce 2 дънна платка предлага върхови възможности без излишни екстри за всеки ентусиаст, при това на много изгодна цена.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $25
- ■ NVIDIA Riva TNT2 M64 (32MB)
- ■ Описание: Цената говори за качествата на картата - тя не е читава в нито едно отношение, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

НАЙ-СКЪП — Цена - $354
- ■ ATI RADEON 9700 Pro (128MB)
- ■ Описание: Най-бързата карта на БГ пазара, на подобаваща цена. Включва екстри като TV-Out и поддръжка на два монитора.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $354
- ■ ATI RADEON 9700 Pro (128MB)
- ■ Описание: Най-бързата карта на БГ пазара, на подобаваща цена. Включва екстри като TV-Out и поддръжка на два монитора.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $160
- ■ Chaintech GeForce 4 Ti 4200 (128MB)
- ■ Описание: Отлична за цената си карта с TV-Out, предлагаща добра производителност и солидно количество памет. Възможностите за овърклок също не са за пренебрегване.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $59
- ■ Western Digital 20 GB Seagate U Series X-6 20.4 GB
- ■ Описание: Дисковете са с еднаква цена и еднакви параметри - 5400rpm/2MB cache, но въпреки, че са най-евтините на пазара, не предоставят най-добрата цена за единица обем.

НАЙ-СКЪП — Цена - $1148
- ■ IBM Ultrastar 146Z10 Seagate Cheetah 146 GB
- ■ Описание: Дисковете са с еднаква цена - солидна. Също толкова солидни са и те - U320 SCSI интерфейс, 10000rpm и 8MB кеш определено не ги поставят в категорията на масовите дискове.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $99
- ■ Seagate Barracuda V 80GB
- ■ Описание: Макар и да не е абсолютен лидер по производителност, този диск показва съвсем прилични резултати, при това при невероятно ниски нива на шума и привлекателна цена.

Case Mods

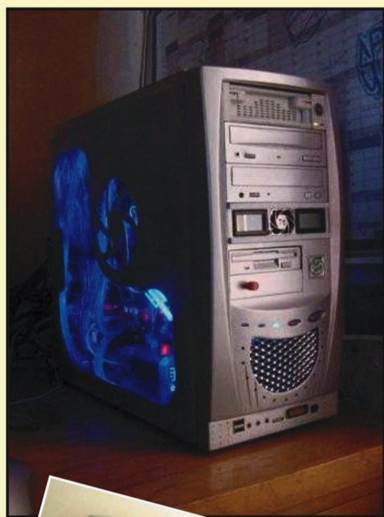
Съвети за майстора

Ако решите да разкрасите кутията си, имайте в предвид следните неща:

- **Прозорците в страничните панели на кутията се режат най-лесно със зеге или на лазер.**
- **Избирайте внимателно размера и формата на прозореца спрямо това, коя е най-спретнатата и интересна част от вътрешността на кутията.**
- **Неоновите лампи не трябва да се виждат директно през прозореца, за да може компонентите да представляват водеща част от гледката.**
- **Обикновено един слой боя не е достатъчен, за това купете няколко флакона с боя.**
- **Не забравяйте, че освен хубавия външен вид добрата циркулация на въздух в кутията е нещо жизненоважно за работата на системата.**

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg

На повечето хора не би могло да им пука по-малко за това как изглежда кутията на компютъра им. Те просто я пъхат под бюрото, където е далеч от погледа, и забравят за нея. Но от няколко години насам все по-голямо количество потребители модифицират стандартните кутии и им придават не само привличащ погледа вид, но и понякога впечатляваща ефективност при охлаждането. А когато в една съвсем обикновена кутия се съчетаят модификации от типа на дупки за вентилатори, плексигласови прозорчета, неонови лампи осветяващи компонентите, и нова боя в любимия цвят на притежателя, се получава нещо такова:



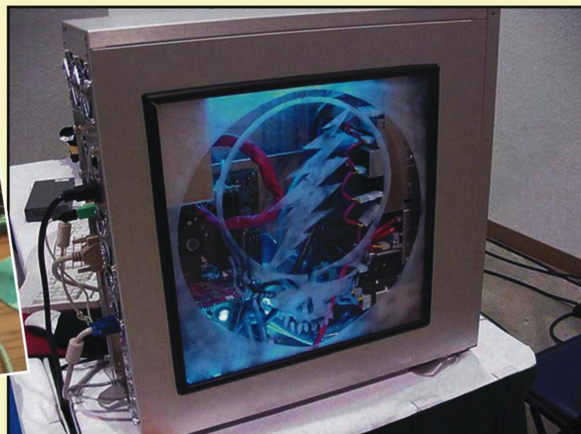














CeBIT 2003

Какво се случи в Ханове?





В германския град Хановер през седмицата от 12 до 19 март се проведе едно от най-големите събития в света на IT индустрията – изложението CeBIT. За поредна година то събра огромна маса посетители, които имаха шанса да се запознаят на живо с последните новости в света на компютрите. Е, за повечето българи Германия е далеч, но за тях в тази статия ще разгледаме подробно какво се случи на изложението.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Както ви съобщихме в хардуерните новини от брой 29, най-чаканите от геймърите и хардуерните ентусиасти новости на това издание на CeBIT бяха продуктите с

новите чипове на NVIDIA и ATI

които бяха обявени няколко дни преди изложението. Тогава ATI разкриха пред публиката няколко варианта на R350 и RV350 чиповете си, като първият (и по-мощен) чип ще бъде в основата на Radeon 9800 сериите, а вторият – в основата на Radeon 9600. Спецификациите са в общи линии такива, каквито се смяташе, че ще бъдат. За R350 – 8 рендериращи конвейера, 256-битов интерфейс към видеопаметта, тактови честоти на чипа 380/680 MHz за PRO-версията и 325/620 за не-PRO-то; за RV350 – 4 рендериращи конвейера, 400/600 MHz честоти на ядрото/паметта за PRO-версията и 325/400 MHz за не-PRO версията. И двата чипа включват поддръжка за DirectX9, правят се по 0.13-микронна технология и представляват заместници съответно на Radeon 9700 (PRO) и Radeon 9500 (PRO). На самия CeBIT ATI са обявили и вариант на Radeon 9600 за мобилни компютри, наречен

Radeon Mobility 9600

Той ще работи на по-ниски честоти на ядрото и ще има специални оптимизации за енергоспестяване. На изложението производители като Gigabyte например са показали готови карти с новите чипове, като досега появилите се тестове на Radeon 9800 PRO сочат, че е значително по-бърз от конкурентния GeForce FX 5800 Ultra. NVIDIA от своя страна пък преди началото на изложението обявиха NV31 и NV34 чиповете си, чиито официални имена ще бъдат съответно GeForce FX 5600 и GeForce FX 5200. Разликата между двата чипа ще бъде производствената технология, която при 5600 е 0.13-микронна, а при 5200 – 0.15, и по-малкият модел няма да поддържа всички функции на 5600 (като например Intellisample 2.0 FSAA). Освен това GeForce 5200 ще има по-бавни RAMDAC-ове – два 350-мегахерцови, срещу два 400-мегахерцови при 5600 сериите. На самото изложение CeBIT, също както ATI, NVIDIA са обявили мобилни варианти на двата чипа,

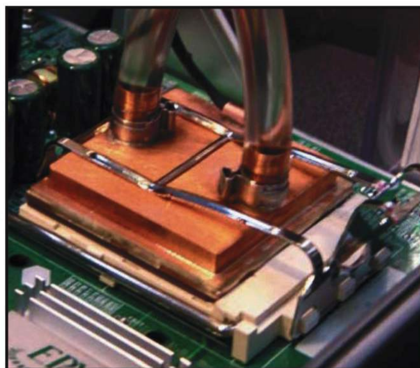
GeForce Go5600 и GeForce Go5200,

които са със сходни на desktop-вариантите спецификации и включени енергоспестяващи технологии. Според неназован представител на фирма-производител на видеокарти обаче, нужните вентилатори са най-бързото нещо при тези карти и съответно повечето компании няма да бързат да произвеждат в масови ко-











личества платки с новите чипове, въпреки твърденията на NVIDIA, че производителността е на повече от добро ниво.

На изложението е бил обявен и още един нов графичен чип – SiS Xabre II. От SiS твърдят, че тяхното решение, чиито бърз вариант ще има 8 рендериращи конвейера, пълна поддръжка на DX9 и AGP 8.0, минимум 350 MHz честота на ядрото и 500 MHz DDR-II памет, ще бъде достойна конкуренция на най-добрите чипове на ATI и NVIDIA. Това е малко съмнително, имайки предвид досегашния опит на SiS при правенето на графични чипове, но ако твърденията им се окажат верни, никой няма да се откаже от 150-доларов еквивалент на Radeon 9800.

На CeBIT SiS са демонстрирали също така и нов чипсет за дънни платки, наречен SiS748, който поддържа AMD процесори с 400 MHz DDR шина (реални 200 MHz). AMD обаче засега не са заявили намерение да пускат процесори с такава шина.

Същинската бомба при чипсетите на изложението са били Intel-ските Canterwood и Springdale, чиято най-важна характеристика е поддръжката на 800 MHz шина за Pentium 4 процесори. Представени са били голямо количество дъна с тези два чипсета от производители като ASUS, EPoX, Tyan, Gigabyte, FIC и Albatron, като масовото производство на дъна с Canterwood се очаква да започне до началото на май, а на такива със Springdale – до края на същия месец.

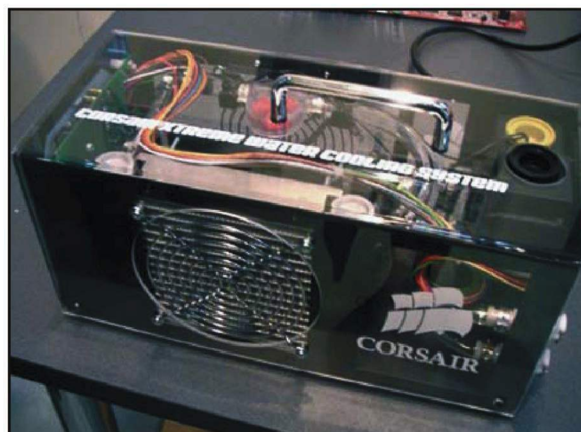
При AMD една от главните новости са били

12-те нови модела мобилни Athlon XP процесори,

покриващи широк диапазон от работни честоти и предназначени за всякакви видове преносими компютри. Имало е както и нисковолтажни процесори с обозначения от 1400+ до 1800+, предназначени за свръхлеките и тънки лаптопи, така и високопроизводителни 2500+ и 2600+ чипове. Отново на фронта на лаптопите, компанията е представила и технологията си за безжична връзка AMD Alchemy. Първото решение, работещо с тази технология, представлява mini-PCI карта с AMD чип и вече се използва в един от новите модели преносими компютри на Toshiba. Освен мобилните си продукти, AMD за пореден път са представили и работеща система с 64-битовия си Opteron чип, чиято пускова дата се очертава да бъде 22 април. Системата е въртяла тестове за стабилност, а единствената информация за производителността ѝ е дошла от представителите на компанията, които са изказали твърдението, че чиповете ще бъдат в състояние да се справят с конкуренцията на сегашните процесори. Това щяло да стане независимо от ниските тактови честоти, на които ще работи новия чип. Пусковата дата за другия 64-битов чип на AMD, Athlon 64 (ClawHammer), е била отложена найрано за септември тази година.

Интересни новости е имало и при продуктите на VIA. Например VIA MARK – 1GHz C3 процесор с вграден North Bridge. Той е основна част от VIA EPIA платформата, която позволява да се правят още по-миниатюрни и тихи компютри. При по-традиционните продукти на компанията са доминирали KT400A чипсетите, дънните платки с които са отчели сериозно присъствие на изложението. Имало е и платки с PT400 чипсета за P4, който обаче далеч не е бил толкова популярен сред производителите на дъна. Това, заедно с отлагането на PT600 и неяснотата около това дали изобщо ще има PT800, очертава едно не много добро бъдеще на съвместимите с Pentium 4 чипсети на компанията.





Внимание заслужават и многото новаторски продукти в сферата на охлаждането, които са били представени на изложението. Впечатляващо е било количеството на

фабрични системи за водно охлаждане,

като такива продукти са представили специализираните в охлаждането производители като Vapochill, Koolance, Pentalpha, Titan, GlobalWin, както и Corsair, които принципно са известни с качествените си модули памет, но тяхната система за охлаждане е била една от най-интересните на изложението. Известната и сред българските потребители фирма Spire пък е представила свой модел охладител, състоящ се от стандартен радиатор и вентилатор, комбинирани с пелтие елемент, който помага за още по-добро охлаждане. Похвала заслужават и Chip Con, които в сътрудничество с Asus са представили овърклокната на 4.1GHz система, използваща фреоново охлаждане.

Силно са били застъпени и Small Form-Factor PC-тата, като например Shuttle са представили няколко системи с миниатюрни размери и интересни опции, като водно охлаждане и вграден 7-инчов плосък екран. При това системите далеч не са били маломощни – имало е barebone решения за Opteron процесори, очаква се компанията да представят и P4-съвместима система, използваща Springdale чипсета.

Продуктите, представяни на CeBIT, винаги са били показателни за близкото бъдеще на IT индустрията, и след края на тазгодишното издание на експото можем да бъдем спокойни, че ни очакват интересни месеци.

Hardware news

NVIDIA и ATI ще работят заедно!

Двете компании заявиха намеренията си да обединят усилията си за разработката на нов системен чипсет. Проектоназванието му засега е Nexus, и дебютът му на пазара се очаква да стане до края на лятото. Той ще бъде предназначен за 64-битовите AMD процесори, тъй като според маркетинговите специалисти на двете компании Intel са обречени на провал в най-близко бъдеще. Засега не са известни сигурни спецификации, но се носят слухове, че вграденият видеоконтролер също ще бъде съвместна разработка, ще надхвърля значително изискванията на DirectX 9 и че може да се очаква да се появи дори и в отделни видеокарти. На въпросите чия марка ще носят чипсета и графичният чип представители на компаниите са отговорили, че ще бъде използвана нова търговска марка.

VIA обявиха KT400A

KT400A



В началото на Март VIA обявиха официално KT400A чипсета си, чиято цел ще бъде да се пребори с nForce 2 чипсета на NVIDIA. Едноканалният 64-битов контролер на паметта може да се конкурира по производителност със 128-битовите решения благодарение на многото оптимизации. Общите спецификации са както следват: поддръжка на максимум 4GB DDR200/266/333/400 SDRAM, поддръжка на Athlon XP и Duron процесори с 200/266/333MHz шина, AGP 8x, USB 2.0, 533MB/s V-Link, както и поддръжка на ATA 133 и на Serial ATA. Дъна с новия чипсет се очакват в най-скоро време.



Pioneer ще пускат външна DVD-записвачка

Очаква се в началото на Май Pioneer да пуснат на пазара новата си външна DVD-R/RW записвачка, която ще използва USB 2.0 интерфейс. Моделът на устройството е DVR-SK11B-J, и то ще може да работи под Windows 98SE/Me/2000/XP. Скоростите на четене и запис са следните – 24x четене за CD-та, 8x четене за DVD-та, и 4x записване на DVD-R/RW. Наличният буфер на записвачката е 2 MB. Цената на устройството се очаква да бъде $330.

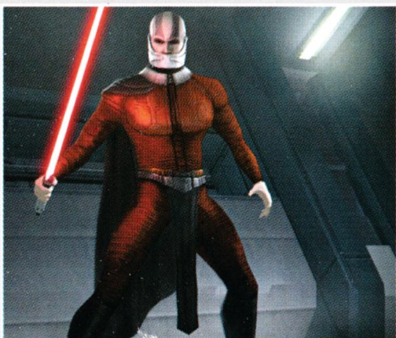
Ще има ли евтини лаптопи?

Както всички знаем, преносимите компютри по правило са много скъпа техника. Цените за средностатистически съвременен лаптоп са от 1000$ нагоре, поради което едва ли е чудно, че за повечето потребители притежаването на такава машинка е лукс. Обаче наскоро няколко големи производителя оповестиха намеренията си да пуснат в продажби лаптопи с цени, вариращи от около $800, до не чак толкова страшните $500. Compaq ще предлагат Presario 2500 и Presario 2100 за около $800, Dell вече продават доста успешно своя Inspiron 2650C, работещ с Mobile Celeron 1.6GHz за $699, ECS се очаква до края на април да пуснат на пазара компютър с Transmeta Crusoe процесор за $599, а от компанията Inventec съобщиха, че са сключили договор с една от големите марки за производство на 500-доларова машина.

Съвместен проект на Fujitsu и AMD

Двете компании ще създадат нова компания за производство на Flash памети, която ще се казва FASL LLC и ще включва отделите за flash-разработки на двете компании. Това не е първата форма на сътрудничество между AMD и Fujitsu в областта на Flash паметите, до сега сътрудничеството помежду им се изразяваше в съвместния проект Fujitsu AMD Semiconductor Limited. Седалището на новата компания ще е в Sunnyvale, Калифорния, като ще има и представителство в Токио, Япония. Дяловете на AMD и Fujitsu са съответно 60% и 40%, като AMD са назначили президента на компанията, Bertrand Cambou, а Fujitsu са избрали Masamichi Ogura за председател на борда на директорите на компанията. Компанията, чийто персонал ще наброява 7000 души, се очаква да започне работа през третата четвърт на тази година, като се очаква пазарният дял на новата компания да бъде 25%, колкото има и Intel.

Knights of the Old Republic



трейлър

UT 2003



бонус пакет

Rainbow Six 3: Raven Shield



демо

ДИСК 1

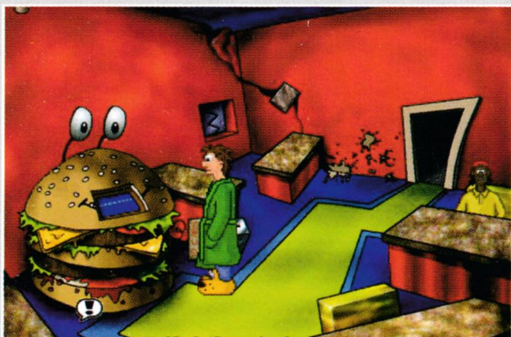
ДЕМО ИГРИ

Rainbow Six: Raven Shield	Тактически FPS.
Big Mutha Truckers	Рали с камиони.
Axellus 1.0	Аркаден екшън.
Light & Shadow	Puzzle.
Micro Flight	Симулатор.
Purge	Екшън.
Space Station Manager	Стратегия.

ЦЕЛИ ИГРИ

ShadowFlare	RPG.
Out of Order	Куест.
3D Ground Zero	Аркаден екшън
Bigbumpz	Кеч.
Bookworm	Puzzle.
Bubble Escape	Аркаден екшън.
Cubert	Аркаден екшън.
Ducks 1.2	Аркаден екшън.
Frzzic's Revenge	Аркаден екшън.
Megabot	Аркаден екшън.
Ozzie & The Quantum Playwright	Куест.
Eagle Lander 3D	Симулатор.
Swarmers	Аркаден екшън.

Out of Order



цяла игра

ДИСК 2

БОНУС ДЕМО

Starscape	Стратегия.

ПРОГРАМИ

Armor2net Personall Firewall	Интернет Firewall.
Cache Boost 4 Pro	Оптимизира работата на дисковете под WinXP.
Fresh Download	Програма за оптимизирано теглене на файлове.
CDRWin 3.9c	Програма за запис на CD/DVD.
Global DivX Player 1.9.9.5	DivX Player.
Image Broadway 4.2	Пакет за обработка на изображения.
IncrediMail XE	Пощенска програма.
MP3 Workshop 1.5	Звуков редактор.
NAMO Web Editor 5.5	Редактор на web страници.
PC Medik	Диагностика на проблеми и оптимизация на PC.
ShowShifter 2.01	Универсален media player. Поддържа и DVD.
Skin Studio 3.0	Редактор на skins.
WinRAR 3.2	Универсален архиватор/разархиватор.

ГАЛЕРИЯ

PC Club 21	Целият брой 21 в PDF формат!
PC Club Game Wallpapers vol.31	
Enter The Matrix	
Dodger	
Quake 4 Fan Movie	
Rise of Nations	
SW: Knights of the Old Republic	
Rainbow Six: Raven Shield	
Kill Bill	

АКТУАЛИЗАЦИИ

UT 2003 Bonus Pack 1	Официален бонуспакет от Epic за UT 2003
UT 2003 Patch 2199	ЗАДЪЛЖИТЕЛЕН patch за Bonus Pack-а от диска!
UT 2003 Maps	Колекция от карти за UT 2003
Thievery UT	MOD за UT 2003
Nvidia Drivers 43.45 WinALL	Най-нови драйвери на Nvidia
ATI Catalyst Drivers 3.2 ALL	Най-нови драйвери на ATI за Win9x
ATI Control Panel WinALL	Контролен панел за видеокарти на ATI

ОЧАКВАЙТЕ...

Red Faction 2
Tropico 2: Pirate Cove

X-MEN™
WOLVERINE'S™
REVENGE

в юнския брой на

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

РЕДАКЦИЯТА НЕ НОСИ ОТГОВОРНОСТ ЗА ВНЕЗАПНИ ПРОМЕНИ В ПУСКОВИТЕ ДАТИ НА ПОСОЧЕНИТЕ ИГРИ!